5 2006

PS2 • PS3 • XBOX • 360 • NGC • REVOLUTION • PSP • DS

Ausgabe 151

€ 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

MANIAC DVD

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Rollenspiel-Attacke OBLIVION

GRANDIA 3 • SHADOW HEARTS 3

Im Test: RPG-Knaller für PS2 und Xbox 360



Mr. Nintendo

Exklusiv-Interview mit Miyamoto-san über Killerspiele, Revolution & Co.

EXKLUSIV!

The Darkness

Düster, brutal, innovativ:

- NextGen-Action von den Chronicles of Riddick-Entwicklern
- HD-Trailer auf DVD



PS3 neue Fakten

Seite 60

Weltweiter Start im November • 60 GB Festplatte

DVD

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

56 Spielevideos
134 Minuten • unzensiert

Tomb Raider: Legend

TEST



Auferstanden: Lara in Hochform

Dead Rising

PREVIEW



Zombie-Schlacht auf Xbox 360



DS Lite im Test

Rundum besser: kleiner, leichter, brillanteres Display

Endgegner-Showdown

Die schrägsten Bosse der Bitmap-Ära

SPECIAL




FUZION
THE NEW FRAGRANCE FOR MEN
ALWAYS LEAVE AN IMPRESSION
MAGST DU ES HART
UND DRECKIG?
ATV Offroad Fury 3
ATV Offroad Fury Blazin' Trails
PlayStation®2
PSP™
PlayStation® Portable
Lass die anderen im Dreck stehen. ATV Offroad Fury bietet Dir 30 frei befahrbare Strecken, 36 Wahnsinns-Air-Moves und 6 All-Terrain-Tracks (Playstation®2-Version) Die ultimative Offroad-Erfahrung.
Zeig, was Du kannst. 5 Einzelspieler-Modi fordern Dein Können und Deine Ausdauer. Oder mach Deine Gegner im Multiplayer-Modus nass. Neu auf der PSP™: Das Tradingcard-System und 4 neue Minispiele.
ATV Offroad Fury is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Climax Group Inc. , PlayStation, PSP, and UMD. are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. George Nelson Bubble Lamps are a product of Modernica Inc. SouthPeak Interactive and the SouthPeak Interactive logo are registered trademarks or trademarks of SouthPeak Interactive LLC in the USA and other countries. ® indicates USA registration.
SOUTHPEAK® INTERACTIVE



DVD INHALT

05 - 2006

56 Spiele als Video, 134 Minuten Laufzeit



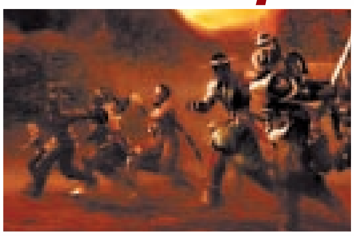
Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen '4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3 / 16:9) wechseln.

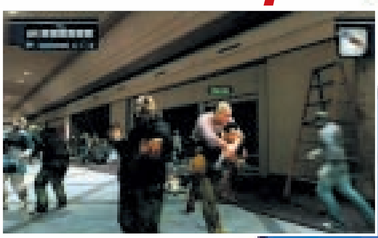
Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

Midway Gamer's Day



27 Minuten Vor-Ort-Reportagen: Wir zeigen die kommenden Midway- und Capcom-Spiele in Bewegung.

Capcom Gamer's Day





Inhalt 05-2006

Trailer
The Darkness

Previews
Capcom Gamer's Day
Midway Gamer's Day
Rogue Trooper

Tests
24 – The Game
Blazing Angels: Squadrons of WW2
Burnout Revenge
Chibi-Robo (Import)
Elder Scrolls 4, The: Oblivion
Far Cry Instincts Predator
Far Cry Instincts Evolution
Final Fight Streetwise
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Ghost Recon Advanced Warfighter
(Xbox- und Xbox-360-Version)
Grandia 3 (Import)
Marc Ecko's Getting Up:
Contents under Pressure
Odama
Onimusha: Dawn of Dreams
Outfit, The
OutRun 2006: Coast 2 Coast
Pate, Der
Pro Evolution Soccer Management
Shadow Hearts 3 (Import)
SOCOM 3 U.S. Navy SEALs
Sonic Riders
Sword of Etheria
Tales of Legendia (Import)
Tomb Raider: Legend
Top Spin 2

Test Short Cuts
Advent Rising
Raze's Hell
SpongeBob Schwammkopf:
Durch Dick und Dünn

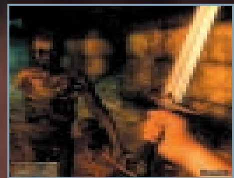
Handheld
Metal Gear Digital Comic
Nintendo DS Lite
Pocket Racers
SOCOM Fireteam Bravo
Splinter Cell Essentials

Extended
Groß und pixelig – Level 2

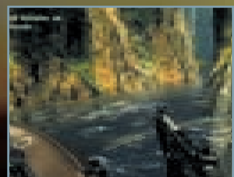
anyMAN!AC
Pimp My Console – Teil 1

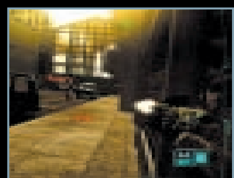
Credits / Outtakes


Tomb Raider: Legend


The Elder Scrolls 4: Oblivion


Der Pate


Far Cry Instincts Predator


Ghost Recon Advanced Warfighter

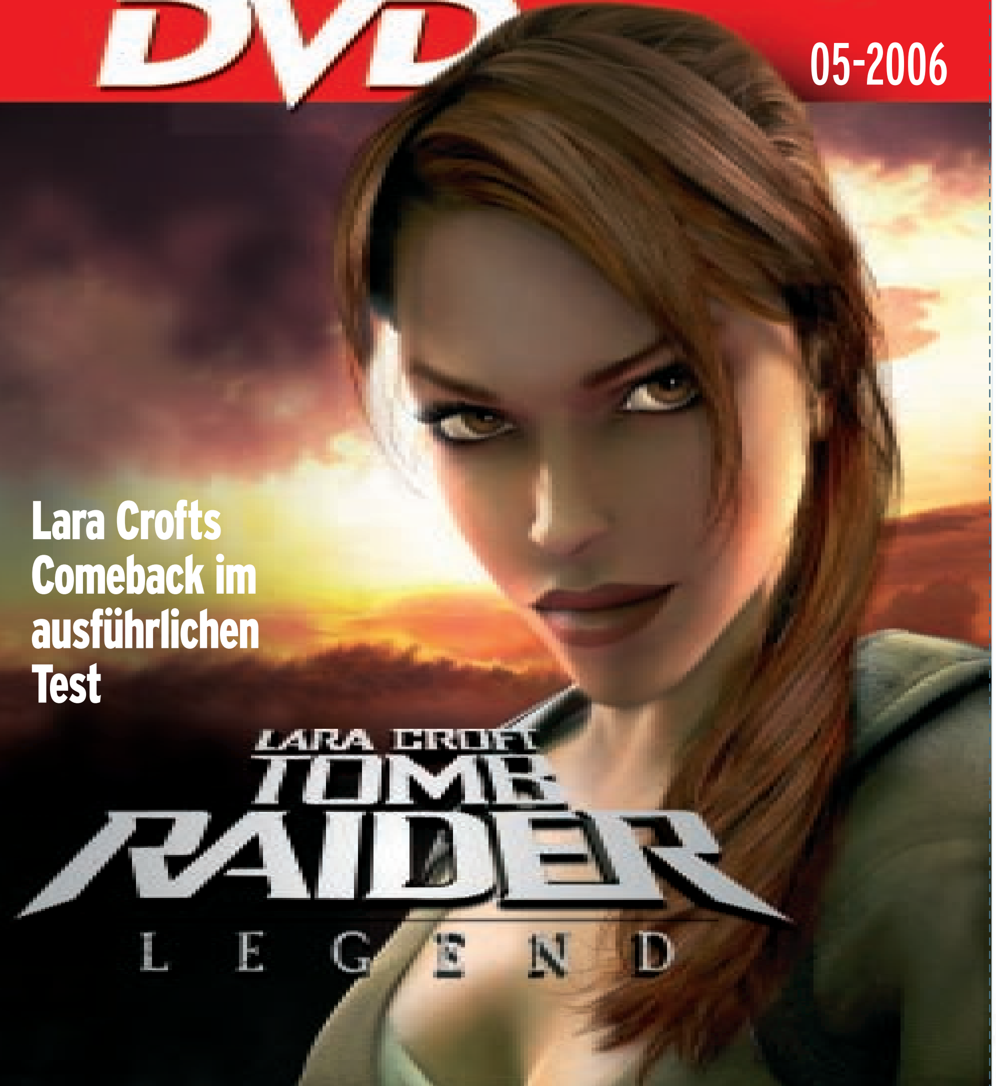
MAN!AC DVD

05-2006 | TOMB RAIDER: LEGEND | Capcom Gamer's Day · Midway Gamer's Day
The Elder Scrolls 4: Oblivion · Der Pate · Top Spin 2
Ghost Recon Advanced Warfighter · Far Cry uvm.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

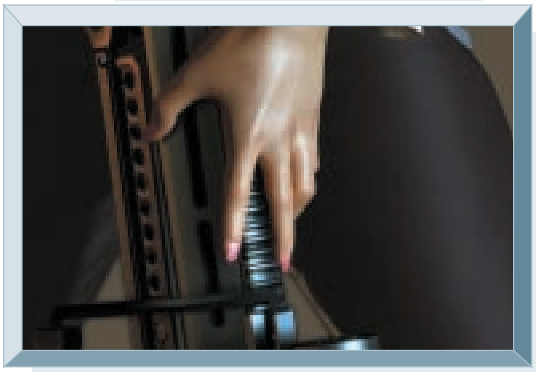
05-2006



Lara Crofts Comeback im ausführlichen Test

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.





"Dead Rising"
(Capcom, 2006)

GLEICHBERECHTIGT

Die Playstation 3 erscheint nun also weltweit gleichzeitig im November, pünktlich zum Weihnachtsgeschäft (siehe Seite 60). Enttäuschend für alle japanischen Videospieler und Sony-Aktionäre – die haben wie ehemals angekündigt mit einer Veröffentlichung im Frühjahr gerechnet –, aber äußerst erfreulich für alle Europäer. Schließlich waren wir in Deutschland bis zum Xbox-360-Start immer die dummen PALis, die schon mal gute sechs Monate länger auf eine Konsole warten mussten. So ganz überraschend ist diese Entwicklung allerdings nicht: Im Land der aufgehenden Sonne läuft das Geschäft mit interaktiver Unterhaltung bis auf wenige Ausnahmen mehr schlecht als recht und in den USA scheint nach Meinung vieler Analysten die Wachstumsgrenze erreicht. In Europa verzeichnen Hardware- und Software-Hersteller dagegen ordentliche Zuwächse, die Zukunft wird von Sony, Nintendo und Microsoft mehr als rosig gesehen.

Also alles eitel Sonnenschein im digitalen Deutschland? Nicht ganz, einige Wolken trüben den Himmel über der hiesigen Videospielwelt. Denn die weltweite Veröffentlichung einer Konsole bringt ganz andere Probleme mit sich als nur ob des späteren Releases verärgerte PAL-Kunden. Microsoft musste dies Ende letzten Jahres am eigenen Firmenleib schmerzlich erfahren: Einige Händler boten aufs gerade Wohl Vorbestellaktionen an und der Windows-Konzern konnte die erforderliche Menge an Xbox-360-Geräten nicht liefern – die Kunden, die keine Konsole bekamen, waren entsprechend sauer. Durch die hohe weltweite Nachfrage kam dann auch der Hardware-Nachschub ins Stocken. In einigen Läden standen erst nach dem Weihnachtsgeschäft wieder ausreichend Xbox-360-Kartons. Ein späterer Release der Konsole hätte uns hier zu Lande schließlich wohl auch vor einigen Kinderkrankheiten bewahrt: So läuft zum Beispiel "The Outfit" nur auf HDTV-Geräten, wenn die 360-interne Einstellung bei Standard-TV 60Hz lautet – ein kleines Ärgernis, das durch ein Dashboard-Update behoben werden könnte.

Soll das etwa ein Plädoyer für die finstere (Warte-)Zeit vor der Gleichberechtigung von NTSC- und PAL-Territorien werden? Ganz bestimmt nicht, wir freuen uns über den seit MAN!AC-Anbeginn geforderten Schritt in Richtung gleichzeitige Konsolen-Veröffentlichung. Jetzt möchten wir aber noch genügend Geräte zum Start und ein sorgloses Plug&Play-Erlebnis von Anfang an haben – dass Games-Journalisten aber auch nie genug bekommen können...

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Mai 2006.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Die PS3 wird wie die Xbox 360 weltweit gleichzeitig veröffentlicht. Nehmt Ihr für einen Simultan-Release Ärgernisse wie eine zu geringe Auslieferungsmenge in Kauf?

MAN!AC-MEINUNG NR. 43

- (A) Ich will die Konsole so schnell wie möglich haben, da schrecken mich kleinere Probleme nicht.
- (B) Ich will einen reibungslosen Start mit genügend Konsolen, dafür würde ich auch länger drauf warten.
- (C) Mir egal, als Import-Fan kaufe ich mir sowieso eine NTSC-Konsole.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir

○ PS3 ○ Revolution

INHALT



PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

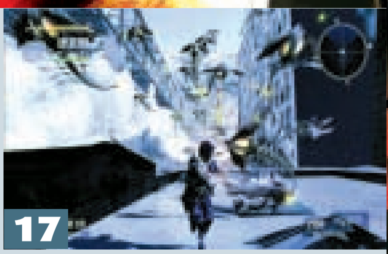
HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

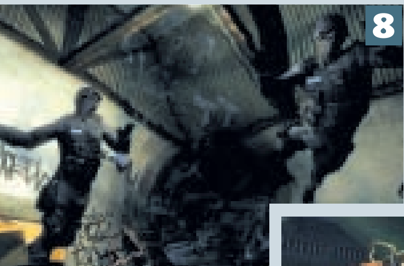
RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED



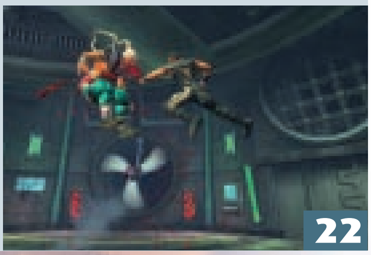
17

Kommendes Grafik-Highlight für Xbox 360: Alle aktuellen Infos zu Lost Planet frisch vom Capcom Gamer's Day 2006.



8

Übernatürlich: The Darkness besticht durch Spezialeffekte auf Kino-Niveau.



22

Im letzten Teil für die aktuelle Generation beruft sich Mortal Kombat Armageddon auf alte Prügeltugenden und spart nicht mit rotem Lebenssaft.



PAL-TESTS

NEXTGEN-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS



46

Die epische Rollenspiel-Saga **Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs** kommt erstmals nach Europa: die PAL-Version im Test.

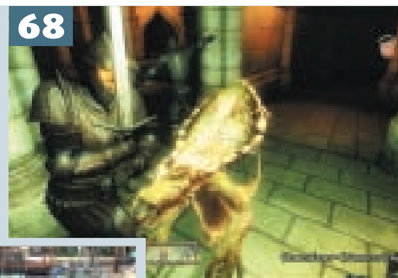


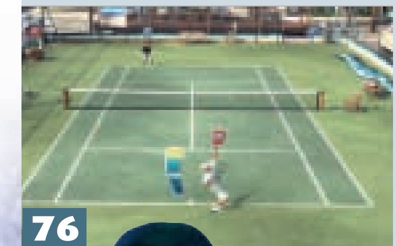
91

Nintendo erfindet mit der skurrilen Strategie-Flipperei **Odama** ein neues Genre. Ob die Mischung was taugt, erfahrt Ihr in unserem Test.

68

Das Mammutprojekt ist fertig: Kann **The Elder Scrolls 4: Oblivion** die Hoffnungen der Xbox-360-Rollenspieler erfüllen?





76

Das beste Tennis-Spiel aller Zeiten? **Top Spin 2** im MAN!AC-Check.



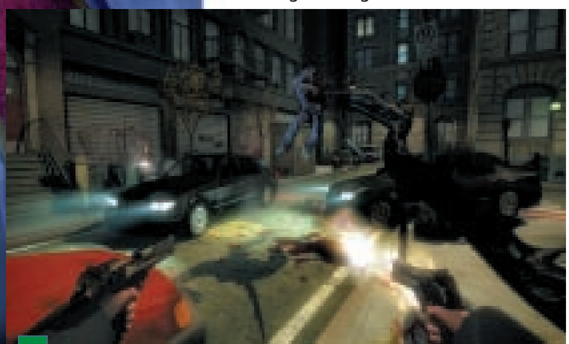
VIDEO AUF DVD!

The Darkness



Wir durften den "Riddick"-Machern als einziges deutsches Magazin über die Schulter schauen und erblickten einen mitreißenden Ego-Shooter der etwas anderen Sorte.

Na prima! Über 50 Zentimeter Neuschnee an nur einem Wochenende, Bayern droht in der weißen Flut zu versinken und in wenigen Stunden steht ein exklusiver First-Look-Besuch bei den schwedischen Starbreeze Studios an. Breiten die Nordmänner doch einen undurchdringlichen Mantel des Schweigens über ihren auf der letztjährigen E3 angekündigten Next-Generation-Titel "The Darkness". Um diesen endlich zu lüften, geht's vorbei an meterhohen Schneebergen über die spiegelglatte Autobahn dem Münchner Flughafen entgegen – hoffentlich macht das Wetter dem Flieger keinen Strich durch die Rechnung. Wenig später die Entwarnung: Mit nur 30 Minuten Verspätung erhebt sich der stählerne Vogel Richtung Skandinavien, an Bord ein hoffnungsvoller MAN!AC-Reporter sowie ein ganzer Katalog an Fragen.

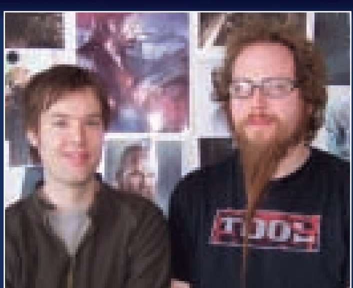


360 Doppelt hält besser: Durchbohrt Euren Gegner mit dem Tentakel aus Eurem Rücken und pumpt Ihn anschließend mit Blei voll!

Bildgewaltiges Actionepos

Die Comicvorlage zum Next-Generation-Shooter

Mit coolem Hauptcharakter, abgefahrener Story und viel fantastischem Firlefanz eroberte sich "The Darkness" schnell einen festen Platz in der amerikanischen Comic-Fangemeinde. Die wendungsreiche Story um Jackie Estacado avancierte zu einem der Hauptzugpferde des 1992 von Marc Silvestri gegründeten Top-Cow-Verlages, der unter anderem auch für die "Witchblade"- und "Tomb Raider"-Serien verantwortlich zeichnet. Neben der Versoftung durch Starbreeze bandelten die emsigen Amerikaner auch mit der Filmindustrie an: In Zusammenarbeit mit den Platinum Studios und Dimension Films entsteht in der kalifornischen Traumfabrik der gleichnamige Hollywoodstreifen zur Comicvorlage.



"Rumstehen und den Leuten zuschauen..."

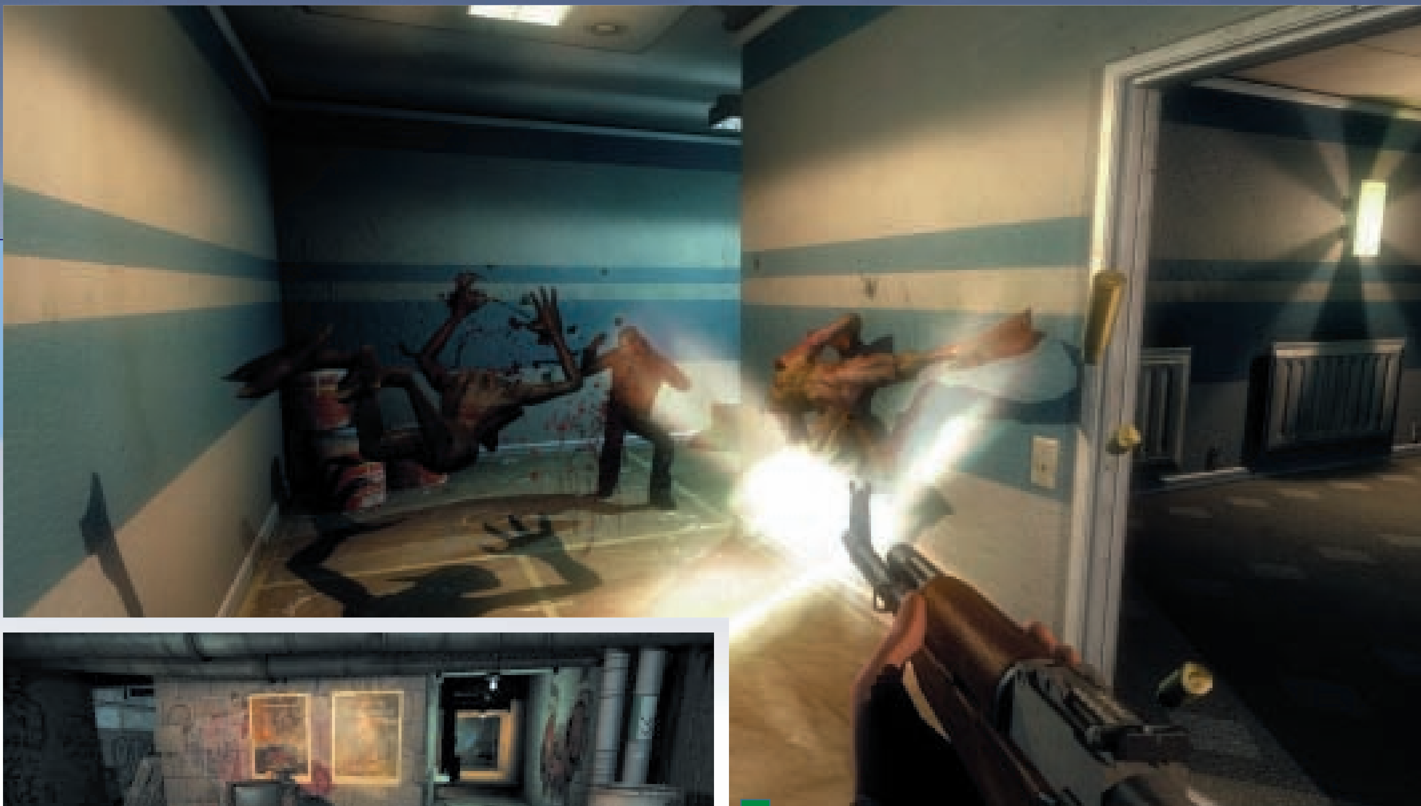
Wir sprachen mit Lead Designer Jens Andersson, Art Director Jens Matthies und Produzent Lars Johansson (von links)

MAN!AC: Was hat sich mit dem Erfolg von "The Chronicles of Riddick" für Euch verändert?

Andersson: Nachdem wir die Arbeit an "Riddick" beendet hatten, aber noch keine Lorbeeren dafür ernten konnten, begann eine sehr schwere Zeit für Starbreeze. Wir wollten unbedingt an einem Next-Gen-Projekt arbeiten, doch die Publisher zeigten sich sehr reserviert – es war ja auch noch ein sehr früher Zeitpunkt für eine NextGen-Entwicklung. Nach der Veröffentlichung von "Riddick", den guten Bewertungen und Preisen hat sich das alles enorm vereinfacht. "The Darkness" hat perfekt gepasst – unser Team mochte das Universum und es handelte sich um einen NextGen-Titel.

MAN!AC: Warum habt Ihr gerade "The Darkness" ausgewählt – schließlich ist die Comicvorlage vor allem in Europa nicht sehr bekannt?

Andersson: Einige von uns hatten die Comics gelesen. Wir suchten ein Setting, das uns passend für Starbreeze als Team erschien. Damals standen etliche Optionen zur Wahl, z.B. einen Kriegsshooter für die PS2 zu entwickeln – das wollten wir jedoch nicht. Uns interessierte etwas Fantastischeres, wir wollten eine Story erzählen. All diese Dinge schienen in "The Darkness" vereint – interessante Charaktere und übernatürliche Fähig-





360 Zahlreiche Details hauchen den Umgebungen Leben ein: Graffiti an den Wänden, bröselige Steintexturen und atmosphärischer Schattenwurf dank 360-Power.

360 Auf ihn mit Gebrüll: Lasst die 'Darklings' selbstständig agieren oder hetzt die tödliche Brut gezielt auf einen Auserkorenen!

Angekommen im Land der Elche und Eishockeyspieler eröffnen sich dem Schweden-Neuling gleich mehrere Weisheiten: Zum einen muss es in der Hauptstadt nicht unbedingt kälter sein als in der Schwaben-Metropole Mering, zum anderen scheint es in der Stockholmer Innenstadt mehr amerikanische Fast-Food-Tempel zu geben als Ikea-Märkte in ganz Deutschland. Doch am nächsten Tag sind all diese Eindrücke zweitrangig: Jens, Lars und nochmal Jens präsentieren voller Tatendrang ihren neuesten Sprössling. Die Macher des Xbox-Knallers "The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" haben sich die Rechte an der amerikanischen Comic-Lizenz "The Darkness" (siehe Kasten) gesichert und spendieren der Spielergemeinde ein begeisterndes NextGen-Ego-Abenteuer, das noch dieses Jahr für Xbox 360 und aller Wahrscheinlichkeit (und unserer Vermutung) nach auch für die Playstation 3 erscheinen soll.

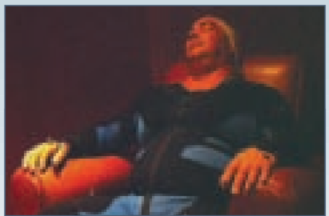
Familienbande

Hauptcharakter Jackie Estacado ist ein Mafioso der alten Schule. Ein Hitzkopf, ein eiskalter Killer, der auf den Zusammenhalt der Familie achtet und seinen Job nicht ohne Stolz und Ehrgefühl ausübt. In starkem Kontrast dazu Onkel Paulie: Der alternde Pate der Familie klebt auf seinem Thron und schreckt auch vor skrupellosen, berechnenden Morden nicht zurück. Am Abend seines einundzwanzigsten Geburtstags erhält Jackie unverhofft ein mächtiges Geschenk: In seinem Körper erwacht die 'Darkness', eine namenlose, gesichtslose, düstere Macht, deren Kräfte seit Menschengedenken vom Vater zum Sohn weitergegeben werden. Mit der

▪ ▪ ▪ Motion Capturing war gestern! ▪ ▪ ▪

Lebensechte Dialoge in "The Darkness"

'VoCap' heißt das neue Zauberwort aus Schweden. Um die über 10.000 Dialogzeilen in "The Darkness" möglichst realistisch an den Spieler zu bringen, entwickelte Starbreeze eine Kombination aus herkömmlicher Synchronisation und Motion Capturing. Sämtliche Sprecher betraten die Tonkabine im Motion-Capture-Anzug – Gesichtsmarker rundeten die Gestenerkennung ab. So konnten Gesichts- und Körperbewegungen synchron zum gesprochenen Wort aufgenommmen werden. Bekannte TV-Darsteller (u.a. aus "Six Feet Under") und Musiker (z.B. 'Faith No More'-Mastermind und Multitalent Mike Patton als 'Darkness') gaben während der fünfwöchigen 'VoCap'-Phase ihr Stelldichein im verschneiten Uppsala. Laut Produzent Lars Johansson soll dieser Aufwand einen Qualitätssprung im Vergleich zu bisherigen Spiele-Produktionen zur Folge haben – die wenigen gezeigten Passagen überzeugten dann auch mit brillanter Mimik und ließen erahnen, dass man dieser Aussage Glauben schenken darf.



Komplett verkabelt: Sensoren an Anzug und Gesicht lassen den Mafia-Paten im Spiel realistisch agieren.

keiten. Zudem ließ uns der Top-Cow-Verlag nahezu alle Freiheiten.

Johansson: Wir wollten ein Produkt, mit dem alle zufrieden sind. Die Entwicklung eines Titels für PS2 oder Xbox hätte einige gelangweilt. Mit dem Projekt hielt eine positive Stimmung Einzug, wir sind mit der Entscheidung sehr zufrieden.

MAN!AC: Haben Euch andere Spiele bei der Entwicklung beeinflusst?

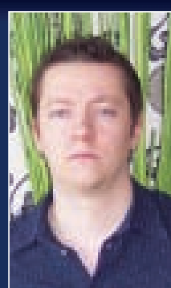
Andersson: Hier bei Starbreeze arbeitet die ganze Mannschaft an einer Vision – es gibt keinen Einzelnen, der die Richtung vorgibt. Folglich werden wir von unzähligen Titeln inspiriert. Unter anderem haben wir uns sogar die "Burnout"-Serie der Zerstörbarkeit von Umgebungen wegen angeschaut. Man kann sich von vielen verschiedenen Spielen inspirieren lassen – solange man dabei die eigene Kreativität nicht vergisst.

MAN!AC: Was zeichnet den Job eines Art Directors aus, welche Aufgaben beinhaltet er?

Matthies: Nichts – ich stehe rum und schaue den Leuten beim Arbeiten zu (lacht). Aber nein – grundlegend geht es darum, den Fokus aufrecht zu erhalten. Ich überwache alle Aspekte, die mit der Ästhetik des Spiels zu tun haben. Das betrifft nicht nur die Optik sondern z.B. auch die Soundkulisse. Ich mache die einzelnen Arbeiten nicht selbst, sondern trage Sorge, dass das Team in dieser Hinsicht zusammenspielt.

MAN!AC: Warum habt Ihr Euch dafür entschieden, eine eigene Engine zu verwenden?

Johansson: Diese Entscheidung haben wir vor langer Zeit getroffen. Die 'Starbreeze Engine' befand sich bereits einige Jahre in der Entwicklung. Wir haben sie immer unterworfen, um sie dem jeweiligen Spiel anzupassen. Mittlerweile kennen wir uns sehr gut damit aus und haben Tools wie 'Ogier' entwickelt, die perfekt mit der 'Starbreeze Engine' zusammenspielen.





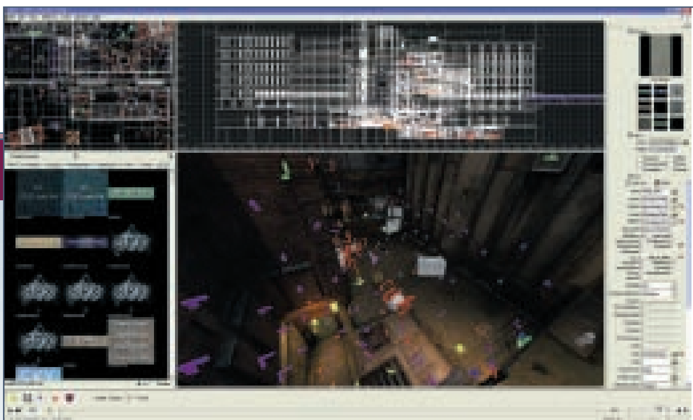
360 Musstet Ihr in "Half-Life 2" für Physik-Spielereien noch Euren Bleispucker beiseite legen, attackiert Ihr bei "The Darkness" mit Levelinventar und Schrotmunition gleichzeitig. Auf kurze Distanz sollen zudem stylische Nahkampf-Manöver aus der Egosicht die Ballereien würzen – die 'Gun-Kata' aus dem Streifen 'Equilibrium' lässt grüßen.

Vollendung des 21. Lebensjahres manifestieren sich diese finsteren Kräfte in Jackies Körper – ein Kampf entbrennt, den der junge Gangster nur gewinnen wird, wenn er sich auf die Macht einlässt, anstatt sich ihr zu widersetzen. Doch noch weiß er nicht, wie jene Gabe einzusetzen ist. Soll er seine neuen Fähigkeiten für seine eigenen Absichten oder zum Wohle der Menschheit gebrauchen – und darf er sich gar gegen die eigene Familie wenden?

Soviel zur Story, doch wie lässt sich das spielerisch umsetzen? Welche Kräfte werden der 'Darkness' entspringen und wie können diese in der virtuellen Welt eingesetzt werden? Lead Designer Jens Andersson beschreibt "The Darkness" als First-Person-Action-Adventure-Shooter. Ihr durchstreift die Häuserschluchten des Big Apple in klassischer Ego-Sicht – zwei wuchtige Colts in den Händen wippen bei jeden Schritt des Hauptcharakters mit – über Eure Schulter ragt links und rechts je ein Moränenartiger Dämonenkopf. Ihr habt richtig gehört: Zusätzlich zu den genreüblichen Witwenmachern wird Euer Blickfeld von zwei grässlichen Schlangen flankiert, die der 'Darkness' entstammen und zu Euren treuen Begleitern werden. Ein Schritt in die Echtzeitschatten, die die herrlich animierten Lichtquellen auf Mauerwerk und Nischen zeichnen, genügt, und Eure 'Darkness'-Leiste erfährt einen satten Zuwachs. Greift Ihr dann zu den übernatürlichen Waffen, vergeht Euren Feinden Hören und Sehen – da können sie noch so intelligent hinter dem Levelinventar in Deckung gehen. Mit einem Knopfdruck schießt ein Tentakel aus Eurem Rücken zwischen die verblüffte Gegnermeute. Der Brustkorb splittert, Blut spritzt! Der nächste Schlag geht gegen einen Müllcontainer. Daneben? Von wegen: Ähnlich der 'Gravitron'-Waffe aus "Half-Life 2" schleudert Ihr so den Metallbehälter spielerisch durch die Lüfte und mit lautem Gepolter auf den nächsten Antagonisten. Doch es muss nicht immer Magie sein: Fauchend entlädt die Shotgun ihre tödliche Fracht in die verbliebenen Burschen, eine Salve aus der AK erledigt den Rest. Während Animationen und Zerstörbarkeit der Leveleinrichtung mit unzähligen Details beeindrucken, wirken die Ballereinlagen hier und da noch ein wenig holprig.

Es geht auch anders!

Doch Produzent Lars Johansson will zeigen, dass man "The Darkness" auf verschiedene Wege spielen kann. Statt stumpf drauflos zu ballern, fragen wir einen Obdachlosen nach dem Weg. Gestik und Mimik des armen Tropfs überzeugen mit beeindruckendem Realismus (siehe Kasten). Dreht sich der Spieler weg, schüttelt der Angesprochene verächtlich den Kopf und wendet sich wieder



Parameter, wohin das Auge blickt! Laut den Starbreeze-Entwicklern soll das 'Ogier'-Tool den Levelbau erheblich erleichtern. Hobby-3D-Programmierer wissen ein Lied von der Einarbeitung in derartige Software zu singen.

Marke Eigenbau

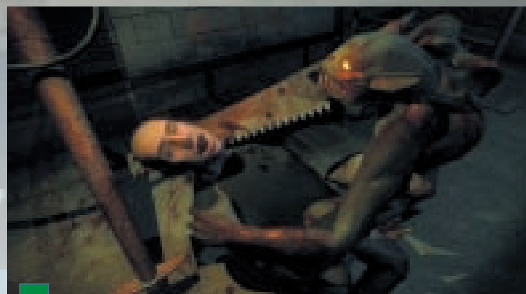
Es muss nicht immer die "Doom 3"-Engine sein

Anstatt auf teure Lizenz-Engines von id Software oder Epic Games zu bauen, beweisen die Schweden Sinn für Wirtschaftlichkeit und Mut im hart umkämpften Spielebusiness. Die 'Starbreeze Engine' befindet sich bereits seit über sieben Jahren in Entwicklung und stellt die technologische Basis für alle bisherigen Starbreeze-Titel dar. Sowohl "Enclave", "Knights of the Temple" als auch "The Chronicles of Riddick" verwendeten die 'Starbreeze Engine' – nun wurde sie für die nächste Generation fit gemacht und kommt auch bei "The Darkness" zum Einsatz. Neben Tools für Beleuchtung, verschiedene Mapping-Technologien, Animationen, 'Ragdoll'-Physik oder künstliche Intelligenz ist der speziell entwickelte 'Ogier'-Editor essenziell für die Entwicklungsphase (siehe Bild). Ebenfalls seit 1998 in Arbeit, dient 'Ogier' als Level-Editor für Spiele, die mit der 'Starbreeze Engine' erstellt werden. PC-Besitzer dürfen sich das praktische Programm gar von der Internet-Seite der Skandinavier auf den heimischen Rechner ziehen.



360 Blutiges Unterfangen: Nicht nur beim Kontakt Schrot mit Polygonfleisch spritzt der rote Lebenssaft. Besiegte Feinde dürft Ihr aussaugen und so neue Fähigkeiten und 'Darkling'-Lakaien freischalten.





360 Die Darklings erinnern äußerlich an die knuffigen Gremlins, haben aber weit fiesere Aktionen auf Lager (unten).



360 Nix los auf den Dächern von NYC? Kein Problem! "The Darkness" wird auch einen Mehrspieler-Part beinhalten.



360 Erkundungstour: Im 'Creeping Dark'-Modus seht Ihr im Dunkeln und attackiert ahnunglose Schurken hinterrücks.

der herrlich qualmenden Mülltonne zu oder quittiert die Missachtung gar mit dem Wurf einer leeren Schnapsflasche. Als Nächstes müssen sämtliche Lichtquellen dran glauben. Einige Tentakelschläge später herrscht finstere Nacht und wir schicken einen Dämonenkopf auf Wanderschaft: Im 'Creeping Dark'-Modus huscht Ihr schlangengleich Wände hoch, profitiert von einer Art Nachtsicht, entdeckt geheime Räume und greift Feinde via Stealth-Attacke an.

Oder lasst die 'Darklings' los: Nach und nach schließen sich Eurem Kampf Gremlin-ähnliche Monster an, die Ihr an bestimmten Stellen im Spiel beschwören und auf Eure Widersacher hetzen dürft. Bis zu zwanzig verschiedene Arten werden Euch im fertigen Spiel ihre Dienste anbieten – wir durften bereits einem äußerst rabiaten Exemplar bei der Arbeit zusehen, das den ihm zugewiesenen Feind in bestialischer Art und Weise anfiel. Während manche dieser Helferlein gemäß den Waffen, die sie bei sich tragen (Vorschlaghammer, Säge etc.) offensiv agieren, eröffnen andere Arten wie der 'Activator' oder der 'Light Killer' neue Wege oder Alternativrouten.

Schauplatz der innovativen Ego-Action wird wie bereits erwähnt größtenteils New York sein. Finstere Betonschluchten, eine verwinkelte Baustelle oder die luftigen Häuserdächer locken zu bleihaltigen und magischen Auseinandersetzungen. Richtig abgefahren präsentiert sich schließlich 'OtherRealm': Um sich mit seinen Kräften auseinanderzusetzen, taucht Jackie in einem Teil des Spiels in ein Reich unendlichen Grauens und unendlicher Schmerzen ab. Comic-Autor Paul Jenkins, der auch an der Story des Spiels mitgearbeitet hat, beschreibt 'OtherRealm' als 'Erweiterung der Gedankenwelt' der 'Darkness', einen "finsteren Ort, der von Dämonensoldaten bevölkert wird." Wir sind gespannt! *ms*



360 Anziehend: Erzeugt mit 'Darkness'-Kraft ein schwarzes Loch und erfreut Euch an der elaborierten Physik-Engine – Feinde werden ins Nichts gesogen, das Levelinventar geht zu Bruch und verabschiedet sich ebenfalls auf Nimmerwiedersehen.

The Darkness

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | **360** | Rev

Entwickler:	Starbreeze Studios, Schweden
Hersteller:	Take 2
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2006

Innovatives Shooter-Erlebnis mit coolen Spezialfähigkeiten, reichlich Blut und packender Story.

PREVIEW



Capcom Gamer´s Day



Wein, Weib und Eiseskälte – was das mit Videospielen zu tun hat? Lest selbst!

Las Vegas, Mitte Februar. Für das 5-Sterne-Hotel 'The Venetian' ein Tag wie jeder andere: Glücksspieler jagen im Casino den Millionen-Jackpots hinterher, Gäste erfreuen sich an den mannigfaltigen Wellnessangeboten, während das Personal hinter den Kulissen emsig für den reibungslosen Ablauf in der Nobelherberge schuftet. Vor allem die Funktion der Klimaanlage hat oberste Priorität, denn in der Wüstenstadt ist es mit +3°C eisig kalt.

In den Katakomben des Vergnügungstempels hat sich eine Gruppe versammelt, die das Trachten nach dem ultimativen Gewinn und das miese Wetter scheinbar nicht interessiert. 'Entweder sind die alle etwas durchgeknallt oder es gibt in den Konferenzräumen etwas Besonderes zu sehen', mag jetzt mancher denken. Nun ja, es stimmt ein bisschen was von beidem. Erstens handelt es sich um Games-Journalisten, die – in unserem Falle – bis zu 20 Stunden Anreise in Kauf nahmen, nur um – zweitens – die neuesten Spiele von Capcom zu begutachten.

Mobile Zukunft

"Die Entwicklung von NextGen-Software ist extrem aufwändig und teuer. Daher müssen wir auch andere Umsatzquellen wie Spiele für mobile Plattformen und Merchandise erschließen." Firmenpräsident Kenzo Tsujimoto gab die Capcom-Marschrichtung in seiner Eröffnungsrede klar vor. Mobil bedeutet 2006 Sony PSP, DS-Software war auf der Veranstaltung kein Thema. Auf Nachfrage bei Producer Hironobu Takeshita (u.a. "Ultimate Ghosts ´n Goblins" für PSP) warum dies so sei, erhielten wir die etwas unbefriedigende Antwort, dass zwar Interesse an Nintendos DS bestehe, er aber etwas für die Plattform Passendes entwickeln will.

Unser tragbarer Liebling war **Ultimate Ghosts ´n Goblins**, in dem Ihr als Ritter Arthur erneut eine Prinzessin aus den Klauen des Bösen befreien müsst. Wer das Original ob des unmenschlichen Schwierigkeitsgrads verschmäht, bekommt nun eine faire Chance. Beim Probespiel outete sich die Grusel-Action zwar als harte Nuss – eine angenehme Lernkurve, viele digitale Leben sowie intelligente Rücksetzpunkte halten den Frustlevel aber auf erträglichem Niveau. An Motivation fehlt es angesichts der detailverliebten Grafik ebenfalls nicht. In einigen Abschnitten scheint der ganze Bildschirm zu pulsieren: Riesenschlangen schnappen perfekt animiert nach Eurem Alter Ego, Geister vergehen nach einem Treffer in feinstem Staub und gehörnte Satansdiener zünden mit Magieattacken ein



PSP Da glüht das PSP-Display: "Ultimate Ghosts ´n Goblins" sieht nicht nur verdammt verführerisch aus, es spielt sich auch tadellos.



PS2 Teil der "Street Fighter Alpha Anthology": "Super Gem Fighter Mini Mix".



PS2 "Street Fighter Alpha 2" wurde originalgetreu auf die PS2 umgesetzt.



2006

"Die Entwicklung von NextGen-Software ist extrem aufwändig und teuer."
Kenzo Tsujimoto, Capcom-Präsident



bunt leuchtendes Feuerwerk – da werden selbst die Geldspielautomaten im Casino ein Stockwerk höher neidisch. Doch die PSP-Monsterjagd hat noch mehr zu bieten. Arthur kann im Verlauf des Abenteuers seine Waffen aufrüsten und neue Fähigkeiten dazulernen. Somit lohnt sich ein Abstecher in absolvierte Levels, denn mit den frischen Talenten erreicht Ihr Orte, die vorher unerreichbar schienen. Insgesamt also eine würdige und vor allem faire "Ghosts"-Episode.

Die **Power Stone Collection** war leider nur als Trailer zu sehen. Producer Takeshita verspricht eine tadellos auf die PSP-Eigenheiten angepasste Prügelei: Drei Kamera-Zoomstufen, ein verbreitertes Sichtfeld und eine Game-Sharing-Option für bis zu drei Mitspieler machen das "Power Stone"-Paket aus den Teilen 1 und 2 Handheld-tauglich. Die vier zusätzlichen Charaktere aus der zweiten Episode stehen jetzt auch in der ersten zur Verfügung. Zudem sorgen über zehn frische Waffen für Abwechslung bei Serienkennern. Auf die Frage, warum nur eine aufgepeppte Kollektion erscheint und kein neues "Power Stone", antwortete Takeshita: "Wir wollen 'Power Stone' erst einmal einer neuen Zielgruppe zugänglich machen, danach geht's an Teil 3."

Ebenfalls nur als Trailer zu sehen waren **Capcom Puzzle World** und **Capcom Classics Collection Remixed**. **Monster Hunter Freedom**, mit 500.000 verkauften Exemplaren in Japan ein Megaseller, und **Mega**





PSP Entstanden auf Fan-Wunsch: Die "Power Stone Collection", bestehend aus Teil 1 und 2 für Sonys PSP.



PSP "Monster Hunter Freedom" ist in Japan der absolute Verkaufsschlager...



PSP ...Vor allem der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler hat es den Handheld-Abenteurern angetan.







MAN!AC beim Probespiel: Bei den Capcom-Titeln hatten wir mehr Glück als an den einarmigen Banditen (ganz oben).

"Die Fans wollten eine PSP-Version von 'Power Stone' haben."
Hironobu Takeshita, Producer

Man Powered Up (siehe Seite 103) hinterließen gemischte Gefühle: Wer braucht die Umsetzung eines PS2-(Online-)RPGs und ein Remake eines fast 20 Jahre alten Spiels?

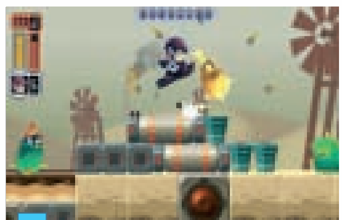
Abschied mit Stil

Die aktuellen Heimkonsolen – Microsofts Xbox 360 zur nächsten Generation gezählt – genießen bei Capcom wenig Priorität. Außer **Street Fighter Alpha Anthology** und **Okami** konnten wir auf der Präsentation nichts erspähen. Und beide Titel erscheinen nur für die PS2.
Die "Street Fighter"-Kollektion umfasst alle "Alpha"-Arcade-Teile sowie "Super Gem Fighter Mini Mix" (auch als "Pocket Fighter" bekannt) – interessant ist diese Zusammenstellung wohl nur für Hardcore-Sammler, da lediglich die dritte Episode heraussticht. In Ausgabe 12/05 bekrittelten wir noch die etwas pingelige Pinselsteuerung des Bilderbuch-Abenteuers "Okami". Nach unserem erneuten Probespiel gibt's hiermit die Entwarnung. Die Kontrolle über das Zeichenutensil funktioniert hervorragend, genaues und schnelles Pinseln ist kein Problem mehr. Darüber hinaus hat der tierische Held einige neue Zeichen-Moves hinzugelernt: Lasst mit Euren Kritzeleien u.a. Bomben erscheinen, Wind über den Schirm fegen oder Pflanzenranken wachsen. Mehr zu dem äußerst stilvoll inszenierten PS2-Abenteuer gibt's in einer der nächsten MAN!AC-Ausgaben.

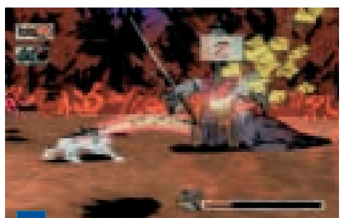


Da fehlt doch was...

In puncto NextGen-Konsolen herrschte bis auf Xbox-360-Projekte eisiges Schweigen. "Wir unterstützen alle Plattformen, können zurzeit aber noch nichts zu PS3- und Revolution-Entwicklungen sagen", so die lapidare Auskunft. Über die beiden Xbox-360-Spiele **Dead Rising** und **Lost Planet** lest Ihr auf den folgenden Seiten Näheres. Enttäuschend war das komplette Fehlen von "Resident Evil 5".
Und wo bleiben Wein und Weib wie eingangs versprochen? Capcom-Präsident Kenzo Tsujimoto ist berühmt-berüchtigt dafür, bei bestimmten Veranstaltungen einige Flaschen seines Weines zur Verköstigung zu reichen. So zauberte er auch beim diesjährigen Gamer's Day zum Höhepunkt des feierlichen Dinners den roten Traubensaft hervor. Wie alle Anwesenden kostete der MAN!AC-Abgesandte den Tropfen – und würde ihn diplomatisch wie Capcoms Spielejahrgang 2006 beschreiben: etwas dünn, verhalten, partiell animalisch, anständig. Was uns direkt zum letzten Punkt bringt: Denn die Mädels, die in ihren weißen Kostümen die "Lost Planet"-Präsentation versüßten, waren mehr als anständig. Da weiß man(n) wenigstens, warum man 20 Stunden um die halbe Welt fliegt. *os*



PSP Remake des NES-Originals: "Mega Man Powered Up".



PS2 Bei "Okami" klappt jetzt auch der millimetergenaue Pinselstrich.

Capcom Gamer's Day 2006

Das Spiele-Line-Up

Name	System	Veröffentlichung*
Capcom Classics Collection Remixed	Sony PSP	bereits erhältlich
Capcom Puzzle World	Sony PSP	3. Quartal
Dead Rising	Xbox 360	2. Quartal
Lost Planet	Xbox 360	1. Quartal 2007
Mega Man Powered Up	Sony PSP	bereits erhältlich
Monster Hunter Freedom	Sony PSP	2. Quartal
Okami	PS2	3. Quartal
Power Stone Collection	Sony PSP	4. Quartal
Street Fighter 2 Hyper Fighting	Xbox 360 (Live Arcade)	bereits erhältlich
Street Fighter Alpha Anthology	PS2	2. Quartal
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Sony PSP	3. Quartal
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Sony PSP	bereits erhältlich

*Die angegebenen Daten sind US-Termine


IM JAHR
2013
WERDEN KRIEGE ANDERS GEFÜHRT...
Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.
Brandheiße neue Mehrspieler-Modi verlangen dein ganzes strategisches Geschick.
Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus mit deinen Freunden.
Frühjahr 2006
TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
JOIN THE GHOSTS
WWW.GHOSTRECON.COM
XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
PlayStation 2
UBISOFT
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Grin. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox 360, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. 'PlayStation' and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
* Co-op Campaign not available for PlayStation®2

Video auf DVD!

Dead Rising



Ein Einkaufszentrum voll mit Untoten – und Ihr als Reporter mittendrin.

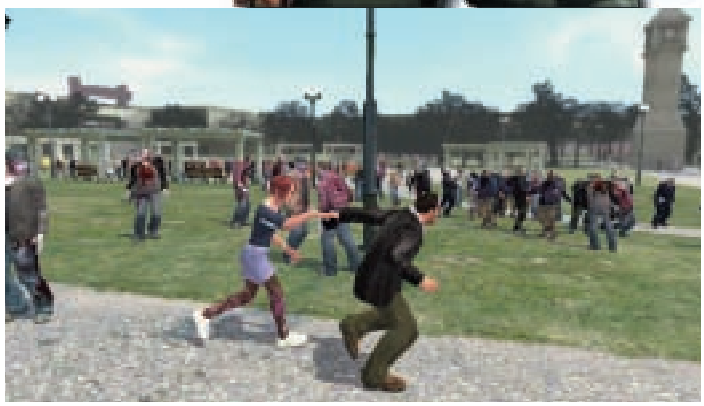
George A. Romero hat es 1978 bis zur Erträglichkeitsgrenze zelebriert: Im Kinostreifen "Dawn of the Dead" mussten die Darsteller in einem amerikanischen Konsumtempel ums Überleben kämpfen. Die Jäger: wiedererwachte Tote. Dieses Szenario erwartet Euch auch in "Dead Rising", und wie bei der Zelluloid-Vorlage werden die Jugendschützer mehr als ein wachsames Auge drauf haben.

Nur 72 Stunden...

...aushalten heißt die Devise für Frank West, dann naht Rettung in Form eines Hubschraubers. Was Ihr in dieser Zeit anstellt, bleibt Euch überlassen. Es gibt keine Missionsstruktur, an der Ihr Euch von einem Auftrag zum nächsten hangelt. Einzige Konstante: Die drei Tage verrinnen in Echtzeit. Habt Ihr eine Entscheidung gefällt, gibt's kein Zurück. Also überlegt weise, wie Ihr vorgeht und wem Ihr z.B. Hilfestellung leistet – knapp 100 Personen warten auf Unterstützung. Aber warum in Gefahr begeben? Ihr könnt die Leute ja auch ihrem Schicksal überlassen. Durch Rettungsaktionen erhaltet Ihr Prestige-Punkte, die Ihr fürs Aufleveln Eures Alter Egos einsetzt. Erhöht damit die Angriffsstärke und lernt neue Fähigkeiten wie Wrestling-Moves.

Prestige-Punkte lassen sich auch durch das Knipsen von spektakulären Fotos ergattern. Schließlich verkörpert Ihr einen ausgebufften Reporter, und Bilder von der Zombie-Invasion sind Gold wert. Dafür muss Euer Alter Ego jedoch am Leben bleiben und sich durch tausende von mordlüsternen Monstern schlagen. Den Kampf gegen das Leichenpack führt Ihr mit allen Mitteln. Holt Euch eine Schrotflinte aus dem Waffenladen, werft mit Registrierkassen oder schlagt mit Laserschwert und Besenstiel eine Bresche in die Zombie-Parade – über 250 Gegenstände stehen dafür parat.





360 Nutzt das Mall-Inventar zur Verteidigung (oben) und helft überlebenden Menschen aus der Patsche (rechts).

Klingt alles sehr vielversprechend, vor allem Freunde des gepflegten Splatter-Abends werden mit "Dead Rising" ihren Spaß haben. Allerdings entdeckten wir beim Probespiel auch ein paar Mankos: Der Held steuert sich noch etwas hakelig und die Kämpfe beschränken sich meist auf Buttongehämmere. Aber die Entwickler haben bis zur Veröffentlichung noch etwas mehr Zeit als nur 72 Stunden... *os*



360 Allein unter Zombies: Laut den Entwicklern steht Euer Alter Ego schon mal bis zu 1.000 Untoten gleichzeitig gegenüber. Jetzt müsste Reporter Frank West nur Panzer fahren können...

Dead Rising

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Da tanzen die Toten: rüdes Zombie-Gemetzel mit offenem Spielverlauf, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt.

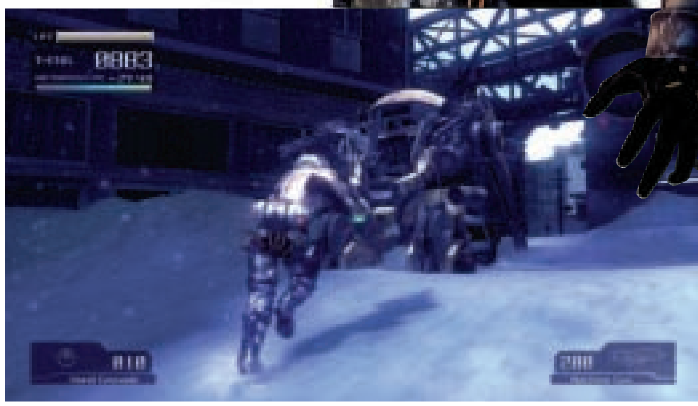
VIDEO AUF DVD!

Lost Planet



Schneestürme, Rieseninsekten und waffenstarrende Mechs – willkommen auf dem verschollenen Planeten!



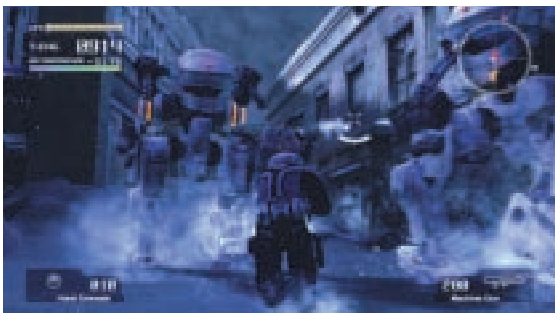


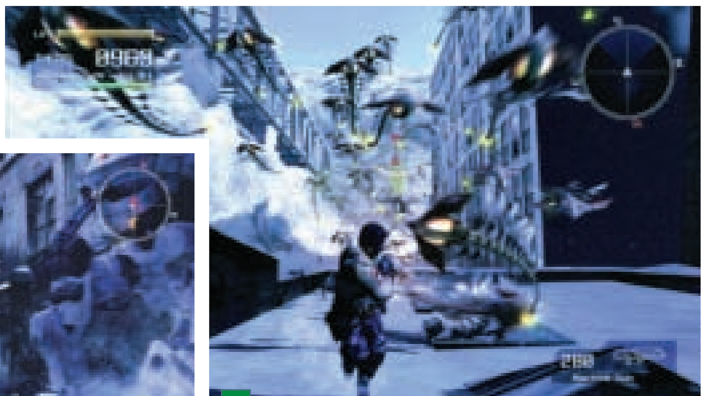
360 Bombastisch: Spektakulärere Explosionen haben wir bislang noch nicht zu Gesicht bekommen. Mit den 'Vital Suits' erhöht Ihr Eure Kampfkraft (rechts).

Monströse Chitin-Kreaturen schälen sich mit ihren tödlich spitzen Beinen aus dem Schnee, jagen ein infernalisches Kreischen gen Himmel und stürzen sich mit eleganten Bewegungen auf die panisch flüchtenden Menschlein. Da tauchen vor Eurem geistigen Auge unwillkürlich Szenen aus den Filmen "Starship Troopers" und "Das Ding" auf.
Aber bei "Lost Planet" stehen nicht alle Humanoiden in der Nahrungskette unter den mordlüsternen Insekten. Auf dem unwirtlichen Planeten hat sich eine Gruppe von Widerstandskämpfern gefunden, die den Kampf gegen die krabbelnde Übermacht – die Akrid – aufgenommen hat.

Warm ums Herz

Ihr übernehmt die Rolle des Einzelkämpfers Wayne, der sich den Widerständlern anschließt, um seine persönliche Vendetta durchzuziehen. Und so stapft Ihr aus der Third-Person-Perspektive durch den Schnee und ballert auf alles, was auf mehr als zwei Beinen läuft. Waffen wie Plasmakanone und Lasergewehr sind Euch aber nicht genug: Besteigt so genannte 'Vital Suits' (z.B. auffrisierte Schneemobile und mit mächtigen Kanonen ausgerüstete Mechs) und schlagt mit größerer Feuerkraft zurück. Um die Kolosse jedoch zum Laufen zu bringen, benötigt Ihr in der Eiseskälte thermale Energie. Wie praktisch, dass die Insekten nach ihrem Ableben eine Portion dieser Substanz zurücklassen...
Während explodierende Chitinpanzer es Euch buchstäblich warm ums Herz werden lassen, versprechen die Multiplayer-Modi richtig hitzige Erlebnisse. So könnt Ihr via Xbox Live u.a. kooperativ gegen die insektoide Übermacht antreten, zu sechzehnt Deathmatch-Partien ausfechten und Euch mit Download-Inhalten vergnügen.
Obwohl die Veröffentlichung erst für Anfang 2007 geplant ist, sieht "Lost Planet" in diesem frühen Stadium besser aus als die meisten aktuellen Xbox-360-Titel. Eine zum Großteil zerstörbare Umgebung und pfiffige Physik-Gimmicks wie durch Beschuss auslösbare Lawinen fügen der Ballerei zudem eine Prise Taktik hinzu. *os*





360 Seid Ihr zu Fuß unterwegs, heißt es öfters mal Fersengeld geben oder fix einen Mech schnappen (links).

Lost Planet

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

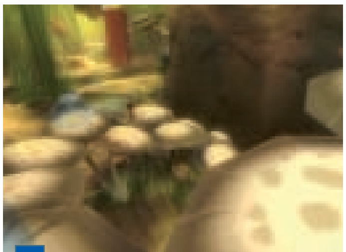
Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2007

Eine spielgewordene Mixtur aus "Starship Troopers" und "Das Ding": Mimt den NextGen-Kammerjäger!



Midway Gamer's Day 2006

Der traditionelle US-Spieleentwickler Midway lud die MAN!ACs zum pompösen Gamer's Day in Los Angeles ein und zeigte aussagekräftige Trailer und spielbare Versionen kommender Hits.



PS2 Mini-"Super Mario": In "The Ant Bully" hüpft Ihr auf riesigen Pilzen.



PS2 In "The Grim Adv. of Billy & Mandy" gibt's deftige Vierspieler-Dreschereien.



360 Größer, schöner, brutaler? Vom Hit-Kandidaten "Unreal Tournament 2007" sahen wir nur kurze Szenen mit unfertiger Spiele-Optik.

Tatort: Das berüchtigte House of Blues am Sunset Boulevard in Los Angeles. Normalerweise begeistern hier Musiker ihre Fans mit krachenden Live-Konzerten. Aber nicht heute: Denn am 28. Februar mietete Midway das großräumige Holzhaus und forderte etliche Journalisten aus aller Welt zum Kommen auf. Und auch ein MAN!AC gehörte zu den illustren Gästen. Zuerst sprach die Midway-Geschäftsführung über die neuen Lizenzen, die für klingende Kassen sorgen sollen: Neben dem bereits angekündigten **The Wheelman** mit Vin Diesel setzt Midway die kommenden CGI-Filme **Happy Feet** und **The Ant Bully** von Warner um. Außerdem springt Midway auf den Xbox-Live-Arcade-Zug auf: Der Hersteller bietet demnächst die ruhmreichen Arcade-Hits **Paperboy** und **Defender** zum Download an. Münzschlucker-Kenner freuen sich zudem auf das alkoholfreie Bierzapfen **Root Beer Tapper** und die futuristische Football-Schlacht **Cyberball**. Auf ultimative Online-Duelle in **Ultimate Mortal Kombat** müssen deutsche Zocker aber verzichten. Sonys PSP unterstützt Midway mit dem blutigen Beat'em-Up **Mortal Kombat Unchained**, der Arcade-Raserei **Rush** und dem Streetball-Spektakel **NBA Ballers Rebound**. Enttäuschend war hingegen die Präsentation von **Unreal Tournament 2007**: Die Entwickler zeigten aus fünf bis sechs Millionen Polygonen bestehende Figuren, sprachen über luftige Gefechte und die Rückkehr der strategischen Teamschlacht 'Onslaught'. Zu den weiteren Midway-Titeln gibt's dank Infos aus erster Entwickler-Hand reichlich Lesestoff auf den folgenden drei Seiten. *rf*



PSP Finish him: Shang Tsungs mächtiger Leibwächter des ersten "Mortal Kombat" plättet Scorpion nun auch auf Sonys PSP.



PSP Schnetzeln und prügeln: In "Mortal Kombat Unchained" schneidet Ihr Eure Gegner auch mit Waffen in Scheiben.

NBA Ballers Phenom

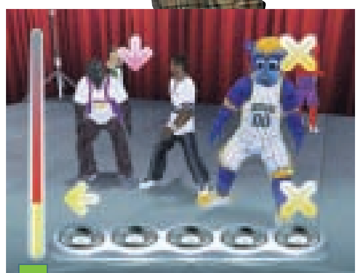


Genre: Sportspiel
D-Termin: nicht geplant

Die Fortsetzung der spektakulären Streetball-Herausforderung glänzt mit zahlreichen spielerischen Neuerungen. In dem riesigen Karriere-Modus schlendert Ihr mit Eurem Athleten durch das sonnige L.A. und meistert variantenreiche Herausforderungen: Wascht Autos mit NBA Cheerleadern und messt Euch mit einem MC im derben Wortgefecht. Das Hauptaugenmerk liegt auf spannenden Basketball-Duellen auf Courts in Hollywood, Venice Beach und Beverly Hills. Die vielseitigen Manöver setzt Ihr mit der intuitiven Steuerung problemlos um und freut Euch über detaillierte Trick- und Dunk-Animationen. Durch Siege verdient Ihr Respekt und fette Kohle. Das Geld steckt Ihr in das eigene Musik-Label oder eine majestätische Crib. Besonders erfreulich: Ihr zelebriert mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten ein Dunkfestival – auf 2-gegen-2-Duelle à la "NBA Jam" wollen die Entwickler nicht mehr verzichten. Doch die Vorfreude trübt Midway selbst: Die kostenintensive PAL-Umsetzung steht in keinem Vergleich zu den prognostizierten Verkaufszahlen – deshalb sieht Midway vorerst von einer Veröffentlichung ab.



PS2 Die detaillierten NBA-Stars zelebrieren auf hartem Asphalt krachende Basketball-Action. In "Phenom" stopfen bis zu vier menschliche Dunker die Pille in den Korb.

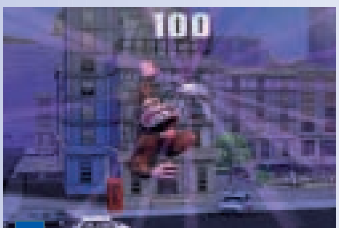


XB Im Karriere-Modus sorgen etliche Nicht-Basketball-Minispiele für Kurzweil.

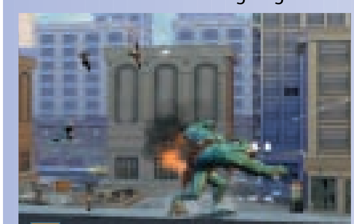
Rampage – Total Destruction

Genre: Action **D-Termin: 2. Quartal**

Bereits Mitte der 80er-Jahre zerstörten in "Rampage" der gigantische Affe George, die fiese Echse Lizzie und der haarige Werwolf Ralph einsturzgefährdete Hochhäuser. In "Rampage – Total Destruction" gesellen sich zu den alten Haudegen über dreißig weitere Mutanten. In der modernen 3D-Zerstörungsorgie reißt Ihr Gebäude nicht nur auf einem, sondern über mehrere Bildschirme hinweg ab. Das eingängige Arcade-Spielprinzip der "King Kong"/"Godzilla"-Parodie hat sich sonst kaum verändert, verliert aber trotz witziger Optik und zahlreichen Items schnell an Reiz. Dank schlagfertigem Coop-Modus und günstigem Preis (20 Euro) schlagen Retro-Fans trotzdem zu.



PS2 Das freut den Retro-Kletter-Maxe: Das simple Spielprinzip hat sich über die Jahre nur unwesentlich verändert.

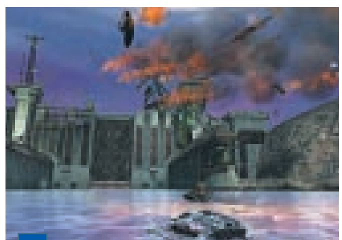


NGC Ihr zertrümmert die Gebäude mit über 30 verschiedenen Geschöpfen.

Spy Hunter – Nowhere to Run

Genre: Action **D-Termin: 2. Quartal**

In den ersten beiden "Spy Hunter"-Episoden traute sich Euer Agent nicht aus dem wandlungsfähigen Vehikel. Diese Zeiten sind dank Dwayne "The Rock" Johnson vorbei. Dieser schlüpft in die Rolle des Geheimagenten Alex Decker, der seine Feinde am liebsten mit brutalen Nahkampfattacken außer Gefecht setzt – auch Projektilwaffen gehören zur Grundausrüstung. Euer Held steuert sich in den Third-Person-Abschnitten jedoch noch träge und die unübersichtliche Kamera sorgt für Orientierungslosigkeit – hier muss sich noch einiges verbessern. Die dynamischen, pfeilschnellen Renneinlagen mit Eurem wandlungsfähigen Interceptor machen hingegen richtig Laune.



PS2 Das vielseitige Vehikel sorgt auch auf dem Wasser für mächtig Zündstoff.



XB Heldenhaft: The Rock kühlt erhitzte Feind-Gemüter auf seine Weise.

VIDEO AUF DVD!

John Woo's Stranglehold

Genre: Action D-Termin: 4. Quartal

John Woos neustes Action-Projekt flimmert als Videospiel über die Mattscheibe. Das Beste: Ihr übernehmt die Hauptrolle in der Zerstörungsorgie.



360 Der asiatische Schauspieler Chow Yun-Fat leiht dem Protagonisten sein Gesicht. Zum Glück können solche gegnerischen Raketen-Angriffe nur ins virtuelle Auge gehen.

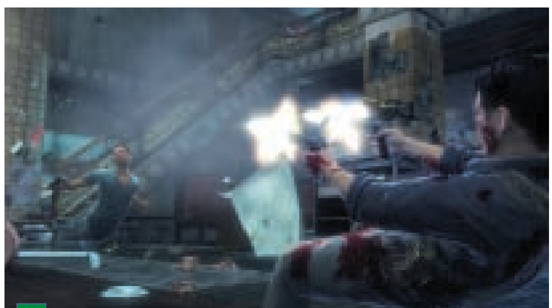


360 Zerstörungswut: Dank 'Massive D'-Feature zerbröselt Ihr alles, was sich Euch in den Weg stellt. Dadurch entdeckt Ihr auch neue Abschnitte.

Mit der interaktiven Fortsetzung des Action-Krachers Hardboiled (1992) geht für Action-Liebhaber ein Traum in Erfüllung. Besonders die intensive Mitarbeit von John Woo und der virtuelle Einsatz von Chow Yun-Fat als knallharter Cop sorgen für Aufsehen. Doch "Stranglehold" setzt nicht nur auf prominente Namen, der Trailer überzeugte mit realistischer, detailreicher Optik und spannenden Spiel-Elementen. Senior-Producer Alex Offermann schwärmt besonders vom Zerstörungs-Feature 'Massive D': "Spiele wie 'Black' zeigen lediglich Verwüstungen der Umgebung. Wir gehen mit unserer patentierten 'Massive D'-Action einen Schritt weiter. Dank aufwändiger Havoc-Physik-Engine zerstört der Held eine meterdicke Mauer und marschiert durch vorher nicht zugängige Abschnitte. Wenn zudem eine Heerschar Feinde den Helden umzingelt, schießt dieser einfach den Boden unter seinen Füßen weg und landet in einem anderen Stockwerk. Dabei bleiben alle Trümmerteile liegen und bilden für jeden Zocker ein eigenes Spielerlebnis." Der Protagonist verfügt zudem über die Spielablauf verlangsamende 'Tequila Time'-Fähigkeit, die bei "Max Payne" ihren Videospiel-Ursprung hat. Diesen Zeitlupenmodus steuert Ihr meist selbst, nur in bestimmten Situationen erfolgt die Zielgenauigkeit verbessernde 'Tequila Time' automatisch. Dafür setzte sich John Woo persönlich ein: "Bei Hechtsprüngen oder flotten Seilschwing-Passagen sorgt dies für mehr Atmosphäre." Die bunte Mischung aus "Total Overdose", "Max Payne" und "Black" bietet auch einen abwechslungsreichen Online-Modus. Selbst Hand anlegen können wir an Midways wichtigstes NextGen-Projekt aber erst bei der E3. Dann zeigt sich, ob Midways Versprechen alle eingehalten wurden. *rf*



360 Dank Slow-Motion-Fähigkeit 'Tequila Time' trifft Euer Protagonist das anvisierte Ziel besser. Außerdem lädt sich eine Power-Leiste auf. Ist diese voll, feuert Ihr eine Superwaffe ab.



360 Actionfilm-Regisseur John Woo setzt Euren Held in cineastischen Sequenzen ins richtige Kameralicht.



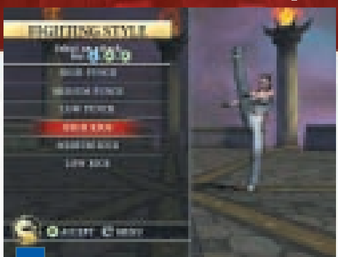
NINTENDO DS™
CLOSER TO THE HORROR
RESIDENT EVIL™
Deadly Silence
Kehre zurück zum blutigen Ursprung von Resident Evil. Dein Touchpen und der Dual Screen sind alles, was du gegen die untoten Bewohner der unheimlichen Zombie-Villa in der Hand hast, als die Tür hinter dir ins Schloss fällt ... Härtere Rätsel. Gefährlichere Zombies. Tödlichere Fallen. Exklusiv für Nintendo DS.
WWW.NINTENDO.DE
TOUCH ME!
CAPCOM®
RESIDENT EVIL™ Deadly Silence © CAPCOM CO., LTD. 1996, 2006 ALL RIGHTS RESERVED.



Mortal Kombat Armageddon

▸▸ Genre: Beat'em-Up/Action-Adventure ▸▸ D-Termin: 4. Quartal

Krönender Abschluss oder billiger Aufguss? Mit "Mortal Kombat Armageddon" beschließt Midway das CurrentGen-Kapitel der Kult-Prügelei.



PS2 Bastelt Euren Krieger im Editor und impft ihm Moves und Fatalities ein.

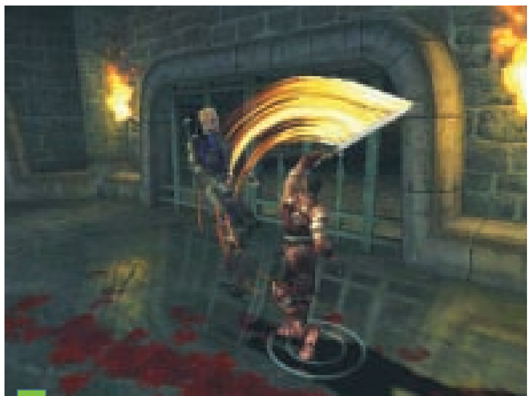
Anfang der 90er sorgte "Mortal Kombat" mit digitalisierten Kämpfern und gewalttätigem Spielablauf für ellenlange Schlangen in den Spielhallen und entsetzte Gesichter bei der BPjS. Seither hat sich im "Mortal Kombat"-Universum viel getan. Ed Boon, der Schöpfer des kontroversesten Beat'em-Ups der Videospielgeschichte erinnert sich: "Am ersten Teil waren nur vier Leute beteiligt, ich war der einzige Programmierer. Der neueste Ableger spielt in einer anderen Kategorie: Über 40 Leute arbeiten am letzten 'Mortal Kombat' für aktuelle Konsolen." Die Programmierer beleben alle bisher vertretenen Akteure der Serie. Ergo wählt Ihr aus einer riesigen Kämpferschar von über 60 Recken. Außerdem verbesserte Midway den Abenteuer-Abschnitt. Im 'Konquest'-Modus trifft der einzige neue Protagonist auf mehrere Gegner gleichzeitig und erfährt dank sinnigen Plaudereien mehr über seine Bestimmung. Zudem bastelt Ihr Euch im luxuriösen 'Kreate-a-Fighter'-Editor einen schlagkräftigen Helden: Aussehen, Schlagmanöver und Fatalities bestimmt Ihr selbst. Stichwort Fatalities: Solange Ihr in "Armageddon" die richtige Tastenkombination drückt, vollführt Euer Brutalo eine Hand voll äußerst widerlicher Attacken hintereinander – dieses Feature wird in der deutschen Fassung wohl wegfallen. Auch online bekriegt Ihr Euch mit finsteren Gestalten, Midway hat dabei lange an der Balance gefeilt. Wenn dies alles zutrifft, steht einem krönenden Abschluss nichts mehr im Wege. *rf*



XB Neben den üblichen Beat'em-Up-Spielmodi schlagt Ihr Euch mit dem einzigen neuen Charakter durch die große Konquest-Action-Adventure-Welt.

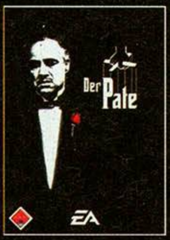


PS2 Old-School-Prügelei: Midway überarbeitete das Kampfsystem deutlich. Unter anderem führten die "Mortal Kombat"-Macher in den 3D-Prügeleien wieder bekannte 2D-Combo-Attacken in der Luft ein.

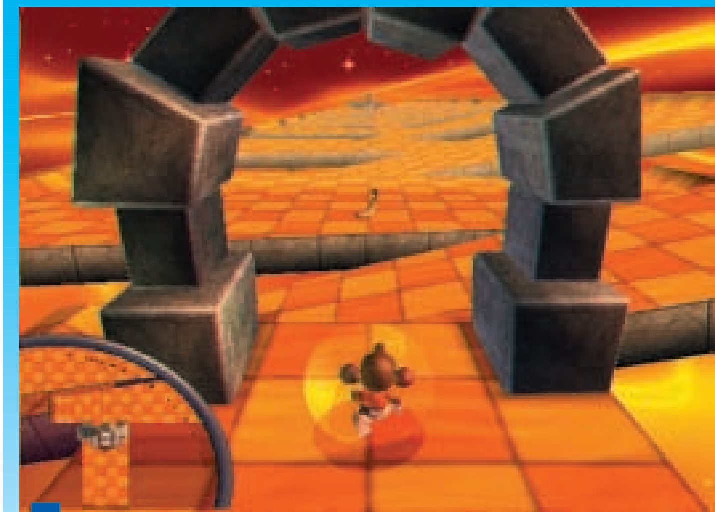


XB Nicht nur in den blutüberströmten Katakomben packen Eure Kämpfer wieder besonders peinigende Waffen aus.

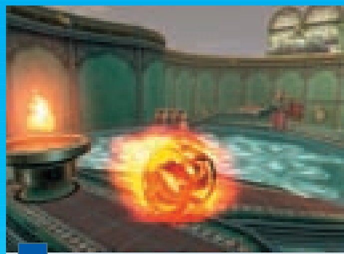

GENCO
OLIVE OIL
GENCO OLIVE OIL
GENCO

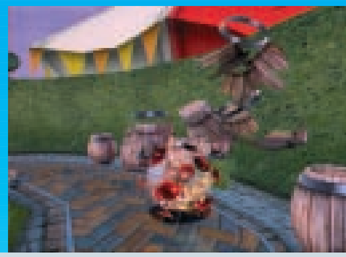

Der Pate

Super Monkey Ball Adventure



PS2 Sowohl im Abenteuer als auch in einem speziellen Modus warten wieder knifflige Rollabschnitte auf Euch: Nur wer geschickt kugelt, kommt durch.





PS2 Eure Affenkugel kann jetzt mehr: Mal sammelt Ihr dank klebriger Oberfläche Dinge ein (links), mal rollt Ihr mit Saugnäpfen auch steile Pisten hoch (rechts).

Beim pünktlich zum Sommer erscheinenden "Adventure"-Ableger der "Super Monkey Ball"-Serie gibt es zwei echte Neuerungen – zum einen werkeln nicht mehr japanische Affenfreunde an der Entwicklung, stattdessen sind die Hüpfspiel-Veteranen von Travellers Tales aus England am Werk. Zum anderen macht sich die Primatenschar diesmal auf in ein zünftiges Abenteuer, das weit mehr bieten soll als die knobellastigen Vorgänger. Zu sehr entfernt sich "Super Monkey Ball Adventure" aber nicht von seiner Vorlage: Wie gehabt stecken die tierischen Helden in einer durchsichtigen Kugel und rollen damit durch bunte Landschaften, deren Gestaltung sich farblich und architektonisch an den Originalen orientiert. Für den Spielablauf wiederum griffen die Briten in die Kiste mit den bewährten 3D-Jump'n'Run-Konzepten und bastelten ein knuffiges 'Rede mit Bewohnern und erfülle ihre Aufgaben'-Spiel zusammen. Für etwas Tiefgang sorgen zehn Eigenschaften, die Ihr dem Ball zeitweilig verleiht, wie z.B. Klebrigkeit oder Unsichtbarkeit. Außerdem knobelt Ihr Euch durch 50 frische Rätselabschnitte (die auch einzeln gespielt werden können) und vergnügt Euch mit Freunden an drei alten und drei neuen Minispielen. Unsere ersten Proberunden brachten zwar wenig innovative, aber positive Eindrücke – besonders jüngere Zocker dürfen sich freuen.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Travellers Tales, UK
Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	Juni

Die beliebte Kugelknobelei wandelt sich zum bunten Hüpf-Abenteuer – viele Rätsel und neue Fähigkeiten inklusive.

Rogue Trooper

VIDEO AUF DVD!



PS2 Mit dem 'Sammy-Werfer' holt Ihr auch große Gleiter vom Himmel.



PS2 Ein gutes Beispiel für schlechte Waffen-Balance ist die Strahlenkanone.

Nach der Vorschau in MAN!AC 01/06, die auf einer Drei-Level-Demo basierte, hat uns jetzt eine weit fortgeschrittene, spielbare Version von "Rogue Trooper" erreicht. Nach sechs Stunden mittelprächtiger Unterhaltung flimmerte uns schon die Endsequenz entgegen. Anstatt einen abwechslungsreichen Actionkracher zu erleben, stellte sich wegen plumper Gefechte und unnötigem Altmetall Einsammeln schnell Monotonie ein. Außerdem nervt die erbärmliche KI der feindlichen Truppen. Letztgenannte stellen sich Euch in lediglich sechs Arten entgegen. Rebellion sollte die restliche Zeit dem Feintuning und dem Ausbalancieren der Waffen verwenden, damit im April wenigstens kurze, knackige Actionkost in den Läden steht.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Rebellion, UK
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	April

In der Kürze liegt hier nicht die Spielspaß-Würze – zudem lässt die lausige KI keine Kampf-Dynamik zu.

Rainbow Six: Vegas



360 Der neue "Rainbow Six" Schauplatz Las Vegas bietet eine frische, bunte Umgebung für die Einsätze des Team Rainbow.

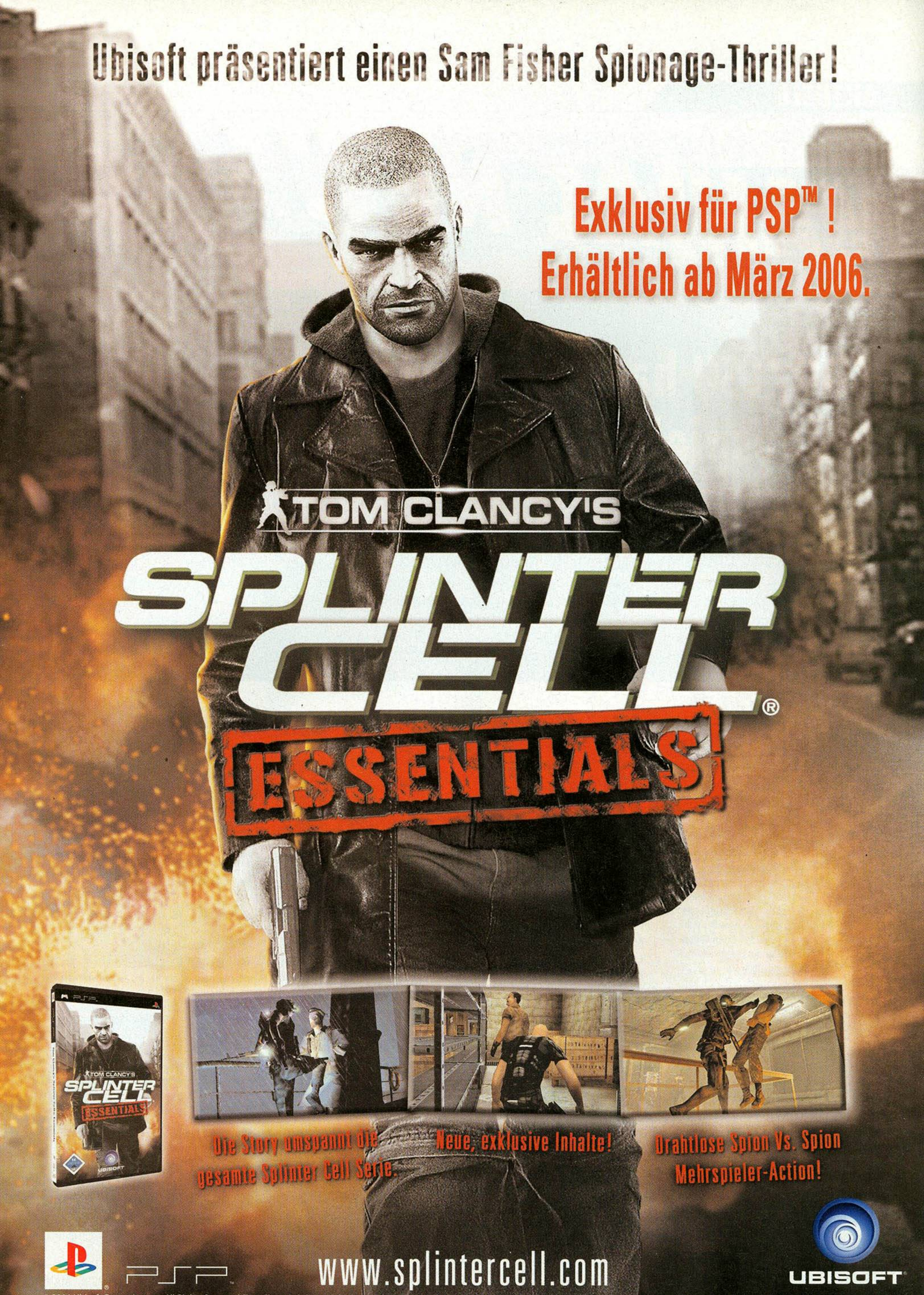
Das offiziell fünfte "Rainbow Six" orientiert sich am Erfolg von "Ghost Recon Advanced Warfighter". Wie im aktuellen Taktikknaller gibt es eine große Stadt als Hauptschauplatz: Las Vegas. Das neue Setting bringt auch spielerische Neuerungen mit sich. So soll der Fokus mehr auf dem Retten der Zivilbevölkerung liegen. Zudem seid Ihr nur noch zu dritt unterwegs, womit sich "Rainbow Six" weiter vom Taktikaspekt entfernt.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Taktik-Shooter
D-Termin:	September

Diesmal stürmt Team Rainbow Las Vegas, um dort die Bewohner vor dem sicheren Tod zu bewahren.



Ubisoft präsentiert einen Sam Fisher Spionage-Thriller!
Exklusiv für PSP™ !
Erhältlich ab März 2006.
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL®
ESSENTIALS
Die Story umspannt die gesamte Splinter Cell Serie.
Neue, exklusive Inhalte!
Drahtlose Spion Vs. Spion Mehrspieler-Action!
www.splintercell.com
UBISOFT

MAN!AC NEWS



CDU/CSU hat Verbot von Videospielen im Visier

Während die Regierung in Berlin auf Kuschelkurs mit den Wählern geht, wird andernorts scharf geschossen: Bei der Innenminister-Tagung der Union in Wanzleben (Sachsen-Anhalt) sprachen sich Politiker einhellig für ein Verbot von so genannten 'Killerspielen' für PC und Konsole aus. Gleichzeitig attestierte man der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Unfähigkeit im Prüfen und Bewerten von Spielen, versäumte jedoch familiäres Desinteresse und mangelnde elterliche Führungsqualitäten als ungleich stärkeren Einfluss auf die steigende Gewaltbereitschaft von Jugendlichen zu erwähnen. Wissenschaftlich streiten sich die Experten nämlich noch immer, ob und in welcher Form Computer- und Videospiele auf das Verhalten von Kindern Einfluss nehmen.
Zocker müssen indes nicht grundlos in Panik verfallen. Sollte sich die Regierung aber zu einer Verschärfung des Jugendschutzgesetzes durchringen, stehen die Chancen schlecht, sich dagegen zu wehren. Politikexperte Florian Müller, der zugleich erster Repräsentant bei Blizzard Entertainment Deutschland war, nennt als Grund mangelndes Engagement von Spieleherstellern und Zockergemeinschaft, sich lobbywirksam zu formieren.

AM RANDE

+++Take 2 bindet Rockstar-Größen an sich: Mit einem Vertrag über 25 Mio. Dollar hat sich Take 2 für weitere drei Jahre die Zusammenarbeit mit den "GTA"-Entwicklern gesichert. Bisher hat der Publisher über 640 Mio. Dollar durch die "Grand Theft Auto"-Reihe verdient. **+++Studiozuwachs:** Der kanadische Entwickler Bioware ("Jade Empire") hat eine Dependance in Texas, USA eröffnet. Das Austin Studio soll sich verstärkt auf Multiplayer-Online-Rollenspiele konzentrieren. **+++Verlust wächst:** Auch im sechsten Jahr schreibt Midway rote Zahlen. So wies der Publisher für das Geschäftsjahr 2005 einen Verlust von 112,8 Millionen Dollar aus. **+++Zockender Hollywoodstar:** Vin Diesels Tigon Studios arbeiten erneut an einem Videospiel. Zeitgleich entsteht bei Paramount Pictures und MTV der gleichnamige Action-Film "The Wheelman". Vin Diesel will damit an die erfolgreiche Zusammenarbeit von Film- und Videospielbranche bei "Chronicles of Riddick" anknüpfen. **+++Xbox 360 gehackt:** Kluge Bastler haben die DVD-Firmware der Konsole geknackt und damit Kopien lauffähig gemacht. Da aber Heimentwicklungen nicht funktionieren und die nötigen Modifikationen für normale Spieler zu kompliziert sind, soll das Verfahren nicht publik gemacht werden. **+++"God of War" in Deutschland:** Nach einer erneuten USK-Prüfung hat der Action-Kracher den Stempel 'keine Jugendfreigabe' erhalten und wird von Sony nun offiziell in Deutschland vertrieben. "God of War" erscheint ungekürzt am 17. Mai – im Gegensatz zum Platinum-beglückten Ausland aber zum Vollpreis von 60 Euro.

Franzosen adeln Videospieler

Ungleich höflicher gehen unsere französischen Nachbarn mit Videospielen und ihren Schöpfern um. Jüngst wurden Michel Ancel ("Beyond Good & Evil", "Rayman"), Frédérick Raynal ("Alone in the Dark") und Shigeru Miyamoto ("Super Mario", "Zelda") vom französischen Kultusministerium zum Ritter für Kunst und Literatur geschlagen. Es ist das erste Mal, dass in Frankreich ein Spieleentwickler diese Auszeichnung erhält.



Für ihre herausragenden Leistungen in der Videospielbranche, die Zocker weltweit vereinte, wurden Miyamoto (rechts), Ancel (links) und Raynal (Mitte links) geehrt.

Neues für die PSP



Neben viel Buhei um die neue Playstation 3 kam auch die PSP bei der Sony-Konferenz in Tokio nicht zu kurz. So werden für die bis dato 15 Millionen verkauften PSP in diesem Jahr neue Peripherie-Geräte, Features und Serviceleistungen angeboten. Über das Basis-Paket für 199 Euro (nur Konsole und Akku) können sich Zocker bereits jetzt freuen, doch auch das Warten auf die Neuerungen lohnt sich: Im Herbst wird Sony das Peripherie-Portfolio um EyeToy-Kamera und GPS-System erweitern und Voice-over-IP-Verbindungen ermöglichen. Früher kommt das Firmware-Update des Online-Browers, der nun auch Macromedia Flash unterstützt und das Speichern von Filmen und Radio-Inhalten ermöglicht. Zudem sollen alte PSone-Titel zum Download auf den Memory Stick angeboten werden.

Gerichtsfiasko



Im Streit um die Rechte an der Force-Feedback-Technik hat Sony einen Rückschlag erlitten. Vor vier Jahren klagte die Immersion Corporation auf unrechtmäßige Verwendung der Technologie in Dualshock-Controllern und gewann. Sony wurde damals zur Zahlung von 91 Millionen US-Dollar verurteilt. In der Revision unterlag der Konzern nun erneut. Ob Sony die geforderte Schadensersatzsumme sowie die Lizenzgebühren bezahlt oder die Force Feedback Technik ihrer Produkte ändert, ist nicht bekannt.

NACHSPIEL



SCHLECHTES VORBILD

Aus Schaden anderer wird man klug – oder auch nicht. Als Microsoft Ende 2005 die Xbox 360 weltweit nahezu zeitgleich veröffentlichte, gab es viele lange Gesichter: Während in den USA und Europa zahlreiche Zocker vor leeren Regalen standen, blieb die Konsole in Fernost ein Ladenhüter. Microsoft kostete die verpatzte Startpolitik nicht nur Prestige, sondern auch Millionen an Verkaufserlösen. Nur einer hat aus dem Debakel scheinbar nichts gelernt: Auf der Playstation-Konferenz am 15. März gab Ken Kutaragi überraschend den weltweiten Simultan-Launch der PS3 für November bekannt. Während sich der gemeine Zocker sorgenvoll über Vorbestellungen informiert, macht Microsoft schon mal Platz im Fettnäpfchen. Zwar will Sony monatlich etwa eine Million Konsolen produzieren, sollte mit der Produktion wegen technischer Probleme (die auch für den verschobenen Release-Termin verantwortlich zeichnen) erst kurz vor Launch begonnen werden, stehen abermals viele enttäuschte Zocker vor leeren Regalen.

NDS DSDS und PS PSP PS angekündigt



Nintendo bleibt seiner Strategie treu, weiter neue Käuferschichten anzusprechen. Zwei Tage nach dem Sieg von Tobias Regner ließ man die Bombe platzen und kündigte "NDS DSDS" an. In Zusammenarbeit mit RTL soll das Casting für die nächste "Deutschland sucht den Superstar"-Staffel über den Nintendo DS ausgefochten werden. Hierzu kann jeder Bewerber seinen Beitrag an zusätzlichen WiFi-Hotspots auf einen Server von RTL hochladen. Eine individuelle Bewertung von Dieter Bohlen wird nach der Performance über 'PictoChat' erfolgen.

Kurz nach dieser Ankündigung ließ ProSieben/Sat1 Media AG verlauten, "ProSieben PSP PopStars" in Zusammenarbeit mit Sony im Mai zu veröffentlichen. "PS PSP PS" soll als Bundle aus Mikrofon und Tanzmatte erscheinen. Auch ein Gürtel wird beiliegen, an dem man seine PSP während der Tanzeinlagen einklinken kann. Als Starentwickler wurde Shigatsu Tsuitachi engagiert, der sich in ersten Interviews über die Entwicklung des Spielstandorts Deutschlands sehr erfreut zeigte: "Man kriegt nur einmal im Leben die Chance, solch innovative, gewaltfreie Spiele zu entwickeln."



VIDEO AUF DVD!

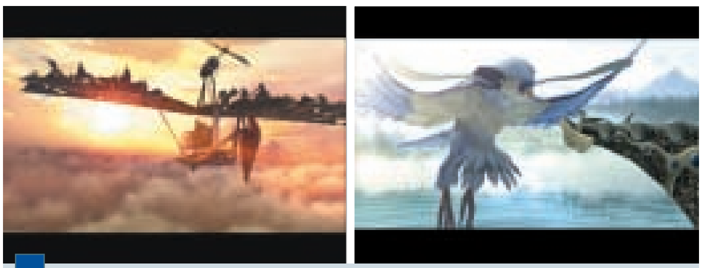
OVERSEAS

Grandia 3



PS2 Dank komfortabler Karte (unten links im Bild) geraten Ausflüge in große Metropolen und verzwickte Verliese nie zum Verwirrspiel.

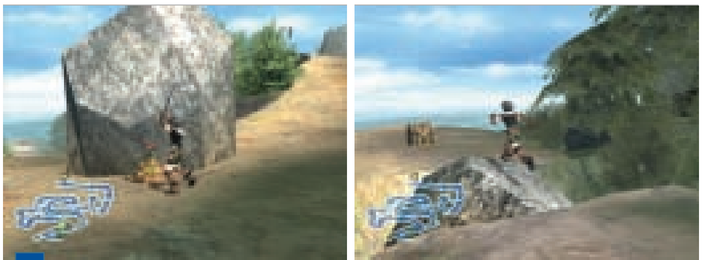
Wer noch keines von Game Arts' beliebten Rollenspielen in der Konsole hatte und unsere Bildschirmfotos betrachtet, dem schießt wohl vor allem ein Gedanke durch den Kopf: "Ganz schön bunt!"
Richtig: Wie bei den Vorgängern dominieren auch beim dritten "Grandia" freundliche und satte Farben – die Siedlungen und anderen Schauplätze wiederum gleichen mit allen ihren rundlichen Formen und verspielten Details eher Schlumpfhausen als den monumentalen Metropolen einer "Final Fantasy"-Episode. Hinzu kommt eine herzallerliebste und einfach gestrickte Erzählung von den Schwierigkeiten des Erwachsenwerdens und der ersten großen Liebe. Das Schicksal um einen verlorenen Bruder, der kurzerhand zum Bösen konvertiert, um seinem tristen Priester-Dasein zu entfliehen, drückt zusätzlich auf die Tränendrüse. Kurzum: Wie eh und je ist "Grandia" weniger was fürs Gehirn als fürs Herz – ein



PS2 Transportieren einen Großteil der Stimmung: Unzählige, vorbildlich vertonte Zwischensequenzen machen die an sich simple Geschichte zum packenden Erlebnis.



PS2 Lagebesprechung bei üppigem Festmahl: Wählt Eure Gesprächspartner mehrfach an, um Interessantes über Spielwelt, Geschichte und Charaktere zu erfahren.



PS2 Um die Truhe jenseits der Schlucht zu plündern, jagt Ihr mit einem Schwertstreich die Bombenfrucht vor dem Felsklotz in die Luft. Der wird danach zur Brücke.

richtiges Wohlfühlrollenspiel für alle, die sich nicht scheuen, beim Zocken eine Packung Taschentücher bereit zu halten und zugunsten von kuschligknuffigem Fernost-Ambiete in höchster Perfektion gerne auf spielerische Feinheiten verzichten.
Denn seit ihrem Debüt auf Segas Saturn 1997 (erst zwei Jahre später für PSone) verliert die Serie mit jeder Episode an Tiefgang: Wo Ihr beim Ur-"Grandia" noch locker an die 70 Stunden Spielzeit investiert habt, um zahllose Ruinen zu erforschen und teils beinharte Schlachten zu schlagen, setzte bereits Teil 2 (2000 für Dreamcast, 2002 für PS2) vor allem auf flotte, effektvolle Kämpfe und eine geradlinige Erzählstruktur. Inzwischen ist die von vielen Genre-Insidern so geschätzte Serie endgültig zum Film-Rollenspiel geworden: geradeaus latschen, tüchtig Monster metzeln und die nächste von zahllosen Zwischensequenz genießen. Yuki und seine (bis zu drei) Gefährten durchwandern mit schmucken Grafik-Details gespickte Wälder, Höhlen, außerirdisch anmutende Glaswelten und belebte Marktstraßen – nur leider laden die wenigsten dieser verlockenden Feinheiten zur Erkundung ein. Wer wie bei "Dragon Quest 8" die Straße verlassen, durchs hohe Gras stromern, die freie Wildbahn erkunden und auch das letzte Geheimnis der gigantischen Spielwelt knacken will, der ist bei "Grandia 3" falsch. Ob schummriges Insel-Verlies, verschüttete Tempelanlage oder nebelverhangener Wald – so gut wie nie dürft Ihr die vom lieben Leveldesigner

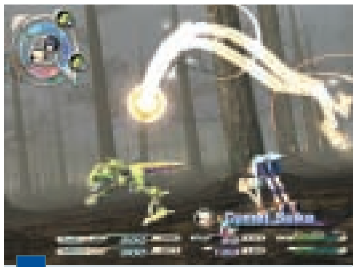
angelegten Pfade verlassen, um zwischen Busch und Baum nach Truhen oder Extra-Monstern Ausschau zu halten – nein, hier nehmen sich die Helden brav bei den Händchen, um den dunklen Wald nach Muttis Art zu durchqueren. Interessanter wird die quietschige "Grandia 3"-Welt erst, wenn sich die ausgetretenen Rollenspiel-Wege nach den ersten zehn Spielstunden ordentlich zu verzweigen beginnen und Leitern oder Treppen das Spielgeschehen auf mehrere Ebenen ausdehnen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen Explosivblumen, die Ihr mit einem Schwerthieb zündet, um Hindernisse zu zerstören oder einen Felsbrocken ins Rollen zu bringen. Nett: Letzterer bildet dann weiter unten eine Brücke über den zuvor unpassierbaren Abgrund. Aber wirklich unübersichtlich wird's nie – dafür sorgt die zu jeder Zeit eingeblendete und von vornherein fertig gezeichnete Mini-Karte.

Feindkontakt

Wer Zufallsbegegnungen hasst, der liebt "Grandia"! Zumindest war das zu seligen 32-Bit-Zeiten noch so – denn damals waren Rollenspiele, bei denen sich das Feindvieh bereits vor dem Gefecht mutig zeigt, noch rarer gesät als heute. Hier stapfen Blasen speiende Fischmenschen, scherenbewehrte Killer-Hummer, muskelbepackte Minotauren und ähnlich todesmutige Monstren wie Eure Gruppe deutlich sichtbar durchs Terrain. Aber Obacht: Ebenso wie Eure ganze Truppe durch nur eine Figur repräsentiert wird, so verbirgt sich auch hinter den vermeintlich einsamen Kreaturen oft eine ganze Horde Unholde, die dann mit Keulen, Reißzähnen, messerscharfen Giftfängen und vernichtenden Angriffszaubern über Euch herfällt. Bei diesen Feindkontakten spielt "Grandia 3" seinen größten Trumpf aus – ein Trumpf, der für das sonst eher konventionelle und arg kurz geratene Rollenspiel quasi im Alleingang die magische 80er-Hürde nimmt. Die gekonnte Kombination aus hoch taktischem Rundenkampf und blitzschnellen, mit atemberaubenden Spezialmanövern garnierten Echtzeit-Gefechten sucht im Rollenspiel-Reich ihresgleichen und lädt dazu ein, die Schauplätze immer wieder zu besuchen. Denn habt Ihr ein Szenario erstmal von jeglichem Gezücht gesäubert, tauchen die Biester erst wieder auf, wenn Ihr die nächste Ladepausen-Grenze passiert.



PS2 Es fischelt: Eure Feinde kurz vor der Ausführung ihrer Gruppenmagie.



PS2 Kostet Eure Charaktere viel Zeit, ist aber sehr effektiv: Angriffsmagie.



PS2 Imposanter Muskelberg: Unterbrecht den Minotauren so oft wie möglich bei der Vorbereitung seiner Spezialattacken!



PS2 Yuki auf der Flucht: Sind die Lebenspunkte niedrig und die Heilkräuter verbraucht, weicht Ihr Monstern bzw. Konflikten am besten aus.

Aber wer tüchtig Erfahrungspunkte sammeln will, muss nicht zwangsläufig viele Gegner erledigen – viel wichtiger ist, wie Ihr das Gesocks ausschaltet – statt Quantität ist kämpferische Qualität gefragt! Nur wer sich in Geduld übt und Spezialfähigkeiten bzw. Magie im richtigen Augenblick einsetzt, wird zum mächtigen Krieger: Beobachtet so lange, wie Freund und Feind in Echtzeit über das Schlachtfeld wuseln, bis auf dem Aktions-Ring (verrät, wer an der Reihe ist) ein Helden-Marker in die richtige Position rückt. Erst dann wählt Ihr in aller Ruhe Euren nächsten Schritt (keine Angst, der Ring steht so lange still, bis Ihr Eure Wahl getroffen habt). Achtet dabei besonders auf Gegner, deren Marker sich in der roten Zone bewegen – denn genau die bereiten gerade einen Angriff vor. Also haltet die Heimtücker mit einer schnellen 'Kritischen Attacke', einem Spezial-Angriff oder einem flotten Zauber auf und schleudert ihren Marker auf diese Weise wieder so weit zurück, dass sie erstmal nicht zum Zug kommen.

Fazit: Wer ausgefeilte Kampfsysteme und fesselnde Inszenierung über einen frei bereisbaren, ausladenden Abenteuer-Spielsplatz stellt, der wird mit "Grandia 3" trotz der nervigen Dudel-Kompositionen glücklich. Im Direktvergleich mit "Wild Arms 4" (Test in der letzten MAN!AC) fällt der Hammer zugunsten des Game-Arts-Titels: Mit all seinen Geschicklichkeits-Elementen und Puzzles bietet Media Visions RPG abseits des Gemetzels mehr – aber die beschwingte Erzählweise der "Grandia"-Designer und die liebevoll ausstaffierte Spielwelt machen Yukis Abenteuer im Zweifelsfall zur besseren Wahl. *rb*

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Game Arts, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard

Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ Pr.Scan ○ DTS

Grandia 3

Playstation 2

84% Spielspaß

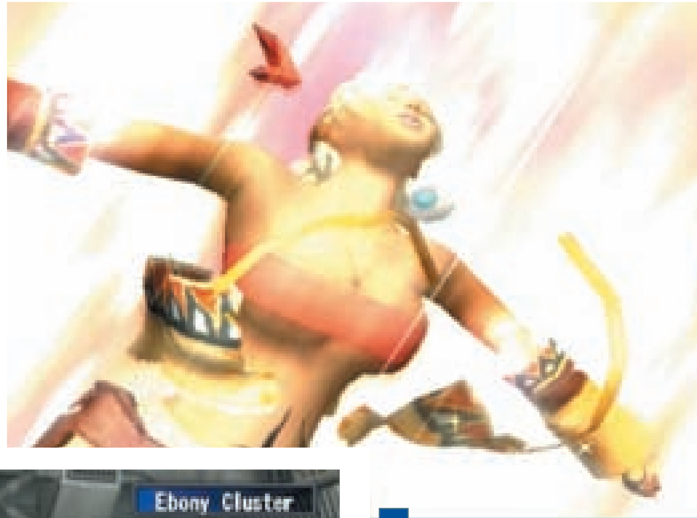
Extrem geradliniges, aber wunderschönes Rollenspiel-Märchen mit brillantem Kampfsystem.

VIDEO AUF DVD!

Shadow Hearts
From the New World



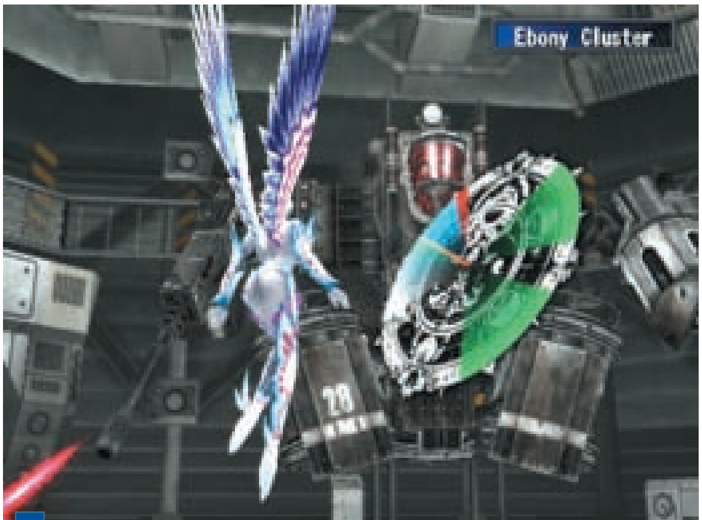

PS2 Umfangreiche Menüs laden zu stundenlangem Charakter-Feintuning ein: Links das vierköpfige 'Battle Team', rechts eine magische 'Stellar Chart' .



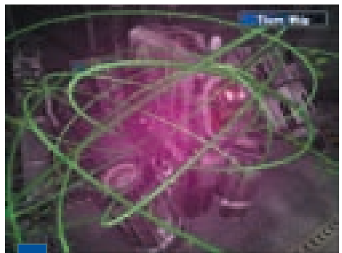
PS2 Übernatürlicher Striptease: Die schöne Shania verwandelt sich.




PS2 Zuerst die Ring-Aktion, dann die Attacke: Johnny Garland beim Angriff.



PS2 Macht die Zauber-Aktion der zum 'Thunderbird' mutierten Shania zum Erfolg, indem Ihr alle farbigen Bereiche des Schicksalsringes trefft!



PS2 Im Würgegriff der Natur: Hildas Ranken drosseln den Roswell-Boss.

Amerika in den 1930ern, zur Zeit von Depression und Prohibition. Aufgrund des staatlichen Alkoholverbots florieren Schmuggel und Bandentum wie nie zuvor – es ist die Ära von Ganoven-Legenden wie Al Capone. Die noch jungen Hollywood-Studios beginnen, eine ernst zu nehmende Filmindustrie aufzubauen. Inspiriert von prophetischen Persönlichkeiten wie Aleister Crowley und Austin Osman Spare avancieren spiritistische Sitzungen, Sektentum und Okkultismus zum gesellschaftlichen Trend. Es ist eine Zeit des Umbruchs – und der Ursprung des 'Film Noir'.

Mit "Shadow Hearts: From the New World" präsentiert der japanische Rollenspiel-Spezialist Nautilus seine ganz eigene Version dieses Jahrzehnts: Der 16-jährige Privatdetektiv Johnny ist auf der Suche nach seiner im Dunkel des Unterbewusstseins schlummernden Vergangenheit. Prinzessin Shania will Rache für verblichene Stammesbrüder nehmen. Indianer-Revolverheld Natan sammelt in einem Gefäß mythische Bestien wie den zotteligen Bigfoot, um das kryptozoologisch wertvolle Getier bei seinem Mentor gegen neue Kampfmanöver einzutauschen. Die kesse Vampir-Lady Hilda hat ein Figurproblem – und wird je nach Kalorienhaushalt zu verführerischer Femme fatale, Fledermaus oder kleiner dicker Gothic-Lolita. Mafiosi Al Capone wird wegen Steuerhinterziehung angeklagt, landet in Alcatraz und lässt sich zwischenzeitlich von der übergroßen, sprechenden Kung-Fu-Mieze Mao vertreten. Letztere will auf diese Weise ein Film-Projekt in Hollywood realisieren – in Katzenwährung, versteht sich. Ihr ehemaliger Schüler – der Südamerikaner Frank – hat inzwischen seinen eigenen Ninja-Orden gegründet. Außerdem schwärmt der durchgeknallte Zeitgenosse für so ziemlich alles, was aus dem Boden ragt, sich auf seinen Katana-Griff montieren lässt und nach potenziellem Prügel aussieht. Die Liste an schrägen Geschichtsentgleisungen ließe sich noch seitenlang fortführen – auf alle Fälle verraten Euch unsere Beispiele, was im dritten "Shadow Hearts" Programm ist: Bereits die Vorgänger überraschten mit Comedy-Einlagen – aber jetzt ist die Mystery-Reihe endgültig zum Spielplatz für fiebrige Designer-Fantasien verkommen.

Altes und Neues

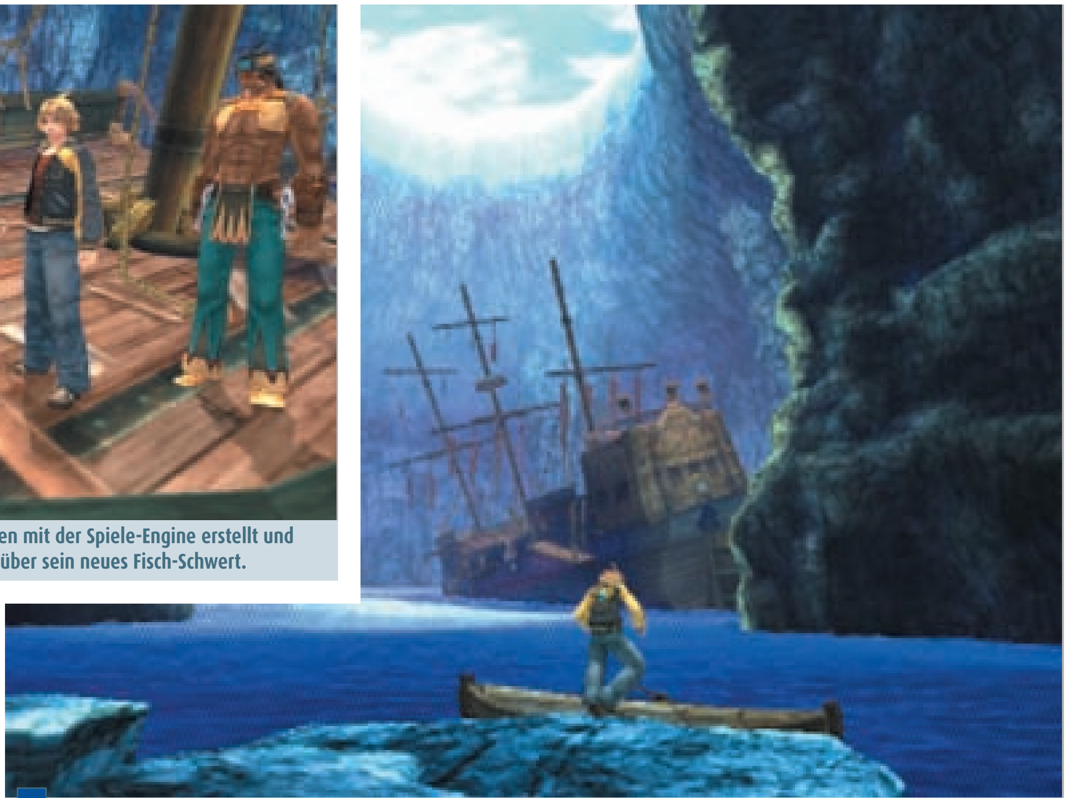
Trotzdem ist die Rollenspielwelt noch in Ordnung – denn auf Seiten des bewährten Regelkonzepts zeigt man




PS2 Instant-Globetrotting: Wählt auf der Weltkarte (links) ein Ziel wie die Arkham University (rechts), und schon sind Eure Charaktere vor Ort.



PS2 Die meisten Zwischensequenzen wurden mit der Spiele-Engine erstellt und eindrucksvoll vertont: Hier freut sich Frank über sein neues Fisch-Schwert.



PS2 Schauplätze wie das Geisterschiff im karibischen Piratenversteck erinnern an alte LucasArts-Adventures und werden wie die "Final Fantasy 10"-Kulissen aus vorgegebenem Blickwinkel erforscht. Eine frei schwenkbare Kamera gibt's nicht.

sich mit Änderungen bzw. Ergänzungen äußerst zurückhaltend: Nach wie vor sind die 'Schicksalsringe' Dreh- und Angelpunkt des gesamten Systems. Ob bei den rundenweise ausgetragenen Zufallsgefechten oder beim Feilschen mit schwulen Motorrad-Rocker-Verkäufern – fast jede Herausforderung wird mit Hilfe dieser simplen Reaktionstests gemeistert. Wann immer der Zeiger eine bestimmte Markierung des Kreises passiert, müsst Ihr den Button erwischen – sonst gehen Aktionen wie Angriff, Zauberei oder Objekt-Einsatz in die Hose. Geschickte Spieler nutzen dieses System zu ihrem strategischen Vorteil, indem sie Attacken sowie den Einsatz von Spezialfähigkeiten zu komplexen Combos vernetzen und spezielle Ring-Objekte einsetzen, um Unterteilung oder Wirkung der Schicksalsringe ihren Wünschen anzupassen. Ähnlich flexibel gibt sich das neue Magiesystem: Die 'Stellar Magic' unterteilt die einzelnen Zauber nicht nur in Gruppen für Heilung, Unterstützung und Angriff, sie funktioniert außerdem streng nach Sternzeichen-Muster. Dort, wo bei Steinbock, Schütze, Fisch & Co. am Sternenzelt Himmelskörper prangen, wartet in der jeweiligen 'Stellar Chart' eine Vertiefung darauf, mit einem Spruch gefüllt zu werden. Jedes Tierkreiszeichen hat seine eigenen Stärken und Schwächen, außerdem dürft Ihr das jeweilige Magiebrett beim Liebchen unseres schwulen Harley-Dealers gegen harte Währung aufpeppen.



PS2 Sprechende Rätseltotems bewachen die Kultstätten der Indianer im Grand Canyon. Die einsame Johnny-Figur repräsentiert die ganze Helden-Truppe.

Außer durch 'Stellar Magic' verblüfft fast jeder Held mit persönlichen Talenten und Eigenarten: Sexy Shania lässt die Hüllen fallen, um mit einem Elementargeist zu verschmelzen. Ihr Bodyguard Natan ballert mit seinen Revolvern herum, dass selbst Buffalo Bill vor Neid erblassen würde. Hilda zerlegt ihre Widersacher mit finsteren bis witzigen Vampirkräften, die flauschige Mao ist Meisterin der Kung-Fu-Technik 'Drunken Fist' und Johnny zückt im Gefecht die Kamera, um die Aufnahmen bei einem Meisterfotografen gegen seltene Gegenstände einzutauschen.

Das alles ist so absurd und ungewöhnlich, dass vielen gestandenen Rollenspielern die Tränen kommen: Was ist aus "Shadow Hearts"- bzw. "Covenant"-Held Yuri und seinen Abenteuern geworden? Wer sich aber damit abfindet, dass Teil 3 mehr Persiflage denn Fortsetzung ist und einige dumpfe Dungeon-Designs zu verschmerzen weiß, der bekommt eine Abwechslung vom üblichen Fantasy-Einerlei präsentiert, die nie um Einfälle und Überraschungen verlegen ist. Der Schicksalsring indes bleibt ein zweischneidiges Schwert: Manche schätzen ihn als ein Echtzeit-Element, das die sonst oft stumpfen Rundenkämpfe dynamischer macht. Andere wiederum fluchen lautstark, wenn sie nach einem harten Arbeitstag reaktionsarm vor der Glotze lungern und selbst die simpelste Attacke verhauen. Überhaupt ist auch das neue "Shadow Hearts" nichts für entspannte Abende: "From the New World" bleibt zwar erzählerisch hinter seinen Vorgängern zurück, aber die markige Mischung aus anspruchsvoller Spielmechanik, zahllosen Mini-Games sowie atmosphärischer 3D-Kulisse machen Nautilus' RPG-Schwank vor allem für hartgesottene Abenteurer attraktiv. *rb*

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nautilus, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard

Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ○ Pr.Scan ○ DTS

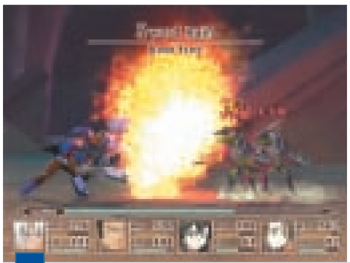
Shadow Hearts: From...

Playstation 2 – 85% Spielspaß

Zuweilen reichlich zäher, aber spielerisch gehaltvoller und toll präsentierter Mystery-Klamauk.

VIDEO AUF DVD!

Tales of Legendia




PS2 Senel lässt die Fäuste sprechen, von hinten zaubert Kollege Will Feuersbrünste ins Getümmel. Nach dem Sieg wird mit markigen Sprüchen abgerechnet (rechts).



PS2 Die 3D-Schauplätze betrachtet Ihr allesamt von oben. Die Kamera ist starr.

Und noch ein Kandidat von Namcos Rollenspiel-Fließband: Nach der PSP-Umsetzung des PSone-Titels "Tales of Eternia" ist jetzt die PS2 an der Reihe. Der ehemals als "Project MelFes" beworbene Titel schlägt mit flotten, seitwärts scrollenden Haudrauf-Gefechten in dieselbe Kerbe wie seine Serien-Verwandten – allerdings richtet man sich diesmal vor allem an Einsteiger und den Rollenspiel-Nachwuchs. Die Geschichte um ein flüchtiges Geschwister-Pärchen, das unvermittelt auf dem mythischen Ozeanriesen 'Legacy' strandet (erinnert in seiner Ausdehnung eher an einen Kontient denn ein nautisches Vehikel), ist extrem simpel gestrickt und in ihrer Herzigkeit fast schon penetrant.

Wer mit einer Überdosis zuckersüßen Nippon-Kitschs keine Probleme hat, wird sich zwischen niedlichen Schwellkopf-Charakteren (wie in der guten alten Zeit), kugelrunden Kreaturen und heilkräftigem Backwerk pudelwohl fühlen – Spieler mit Knuddel-Diabetes weichen Namcos knalliger Bonbon-Breitseite großzügig aus. Aber selbst wer eine Schwäche für die ganze naive Anime-Nummer hat, kann die Defizite des an sich liebevoll inszenierten Super-Simpel-Rollenspiels nicht ignorieren.



PS2 Noch wissen wir, wo unsere Helden stehen – aber gleich gehen sie in einem Knäuel aus Waffen, Gliedmaßen und Klauen unter: Die Kämpfe sind zu chaotisch.

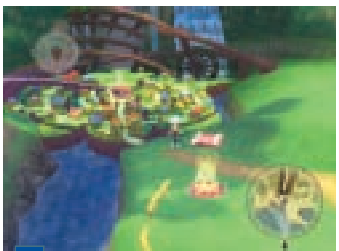
Street Fighter Fantasy

Seit ihrer Erstinkarnation auf dem SNES verlässt sich Namcos Serie auf Echtzeit-Kämpfe – und seit jenen frühen "Tales"-Tagen werden Eure Figuren in nahezu jeder Episode von der Seite gezeigt, wenn sie mit gezückter Waffe und viel Gezeter auf die Feinde los hecheln. Kein Wunder – bemüht man für Attacke, Parade und magischen Stich doch einmal mehr reichlich Action-Elemente. So dirigiert Ihr Hauptcharakter Senel nicht via Menü-Manöver über das Feld der Ehre, vielmehr lasst Ihr den wuschelhaarigen Wüterich mit Beat'em-Up-verwandter Steuerung direkt Prügel austeilen und magisches Blitzgewitter entfachen.

Um Eure Kollegen müsst Ihr Euch bei der Keilerei nur bedingt kümmern: Je nachdem, welches Verhaltensmuster Ihr ihnen über das jederzeit aufrufbare Kampfmenü (dann pausiert die Schlacht) zugedacht habt, verlegen sich ehrenvolle Rittersmaid, Altertumsforscher und vorlaute Schatzsucherin auf eine andere Taktik. Diese 'Psychologie des Kampfes' reicht von defensiv bis hin zu super-aggressiv und auf den Einsatz brachialer Zauber fokussiert.

Kaum verwunderlich, dass bei so viel hektischem Gehaue und Gehexe auf engstem Raum in null Komma nichts alle Übersicht flöten ist und Ihr nur noch wie ein Weltmeister auf den Angriffs-Button hämmert: Immerhin gehen kaum Hiebe daneben – dem automatischen Zielsystem sei Dank. Alles in allem beklagen Rundenkampf-Puristen wie Action-Freunde einen akuten Kontrollverlust: Hier läuft so gut wie nichts nach Plan – man gewinnt eben irgendwie.

Nur wer die in chaotischem Gehacke gipfelnden Zufallsbegegnungen verschmerzen kann, weiß die Stärken des Titels zu schätzen: "Tales of Legendia" überzeugt mit viel Humor, herrlich schrägen Charakteren sowie vorbildlichen Einstiegshilfen – ist also ganz und gar gemütliches Feierabend-RPG für Genre-Einsteiger. *rb*



PS2 Nicht mehr maßstabsgetreu: Reisen über die drehbare Oberweltkarte.



PS2 Viele Dialoge werden durch possierliche Illustrationen aufgepeppt.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Tales of Legendia
Playstation 2 — 71% Spielspaß

Wenig legendäres, aber liebenswertes Einsteiger-Spielchen, das an konfusen Kämpfen krankt.







Spür den Kick, im Ferrari deiner Wahl die USA zu durchqueren. Von den kurvenreichen Straßen San Franciscos jagst du hinter dem Lenkrad deines Traumwagens "Coast 2 Coast" zu den Traumstränden Miamis.

- Bring 13 verschiedene Ferraris an ihr Limit.
- Meistere 30 Stages, darunter 15 neue Strecken in den USA und 15 originale OutRun-Arcade-Level.
- Tritt gegen bis zu 6 Spieler im Netzwerk-Modus an.

OutRun 2006
Coast 2 Coast
Ab 31. März 2006



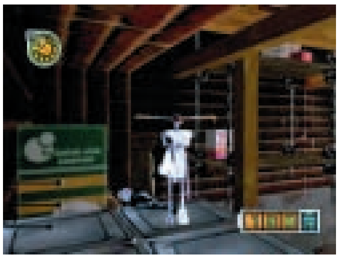
PlayStation 2 · XBOX · PSP · Ferrari Official Licensed Product · SEGA www.sega.de

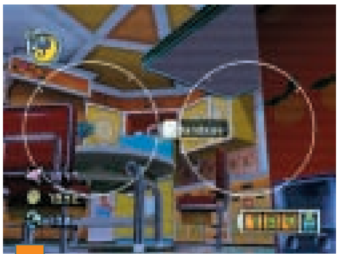
VIDEO AUF DVD!

Chibi-Robo



NGC Chibi ist ein Allzweck-Robo: Mit dem Rotor schwebt Ihr über Abgründe im Haushalt der Sanderson-Familie.





NGC Erkundet per Ego-Sicht (unten) die Umgebung, um Hinweise zu finden.



NGC Kleinvieh macht auch Mist: Wer regelmäßig Fußabdrücke und Dreckflecken aufschrubbt, hamstert auf Dauer auch die wichtigen ‘Happy Points’.

Nach mehreren Jahren Entwicklungszeit schafft es "Chibi-Robo" endlich in die Läden – angesichts der spärlich gewordenen Gamecube-exklusiven Produktionen ist das Timing nicht mal schlecht und beschert dem ungewöhnlichen Haushalts-Abenteuer zweifelsohne etwas mehr Aufmerksamkeit.

Ihr schlüpft in die Metallhaut des winzigen Helden: Der putzige Chibi-Robo ist nur wenige Zentimeter groß und auf die Rolle des Helferleins spezialisiert – entsprechend beherrscht Ihr so wichtige Tätigkeiten wie Müll aufsammeln oder Boden schrubben (sofern Ihr das passende Werkzeug dafür aufgespürt habt). Eure maßgebliche Aufgabe ist es, den Sandersons Freude zu bereiten und ‘Happy Points’ zu kassieren – je mehr Ihr bekommt, desto besser lässt sich Chibi-Robo aufrüsten.

Dazu sorgt Ihr für Ordnung in Wohnzimmer, Küche, Garten und Schlafzimmern, indem Ihr Unrat beseitigt, den Boden poliert und der schrägen Familie unter die Arme greift. Erforscht Ihr die Räume ausgiebig, schnappt Ihr außerdem Hinweise auf, dass es um den Haussegen nicht gut bestellt ist – Ehrensache, dass Chibi-Robo die Probleme zu lösen versucht und dabei später sogar die ganze Welt retten muss.

Kleiner Robo ganz groß

Eure Touren finden in zeitlich begrenzten Tag- und Nachtzyklen statt, einige Ereignisse und Unterhaltungen (das Spielzeug wird z.B. lebendig, wenn kein Mensch anwesend ist) finden nur in bestimmten Situationen statt. Außerdem müsst Ihr auf Euren Energievorrat achten: Chibi verbraucht bei jeder Aktion Kraft und benötigt regelmäßig eine Ladung Strom aus der Steckdose. Diese Abhängigkeit führt vor allem zu Beginn dazu, dass sich das Spiel trotz seines skurrilen Charmes nur zäh entwickelt: Euer Aktionsradius ist anfangs limitiert, langatmige Märsche durch die Räume geraten zur Geduldsprobe – auch das Aussitzen eines Tages, in dem Ihr nichts mehr zu tun findet, nervt. Später gewinnt Ihr neue Fähigkeiten dazu, die viele dieser Ärgernisse auf ein erträgliches Maß reduzieren, aber bis dahin dauert es fast zu lang. Das mühsame Sammeln von ‘Happy Points’ hätten die Entwickler ruhig verkürzen dürfen, zumal die Hinweise auf die storyrelevanten Geschehnisse öfters schwammig gerieten. Auch technisch haut "Chibi-Robo" niemandem vom Hocker: Zwar sind die Räume mit putzigen Details vollgestopft, dafür bestimmen grobschlächtig designte Charaktere und simple Texturen das Bild. Trotzdem hat das abgefahrene Abenteuer seinen Reiz und hebt sich angenehm vom Umsetzungseinerlei ab – allerdings solltet Ihr eine gute Portion Geduld mitbringen. *us*



NGC Hoch hinaus: Habt Ihr genug Elektroschrott gesammelt, könnt Ihr hilfreiche Brücken- und Leiterbauer kaufen und vorher unerreichbare Stellen erkunden.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Skip, Japan
PAL-Veröffentlichung: Mai

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Chibi-Robo

Gamecube 65% Spielspaß

Putziges Haushaltsabenteuer mit netten Ideen – technisch altbacken und zäh inszeniert.

Chibi?

Die kleine Begriffskunde

Wenig überraschend findet sich der Ursprung des Wortes in Japan – dort wird damit eine kleine Person oder ein Kind bezeichnet. In der westlichen Welt hat sich der Begriff dagegen vor allem im Anime-Bereich eingebürgert und steht für übertriebene verniedlichte Charakter-Formen wie die bekannten ‘Kopffüßler’, die zahlreiche fernöstliche Serien und Videospiele prägen. Weitere Merkmale sind große Kulleraugen, hohe Stimmen, Stummelärmchen und -beinchen sowie übertzogene Emotionsausbrüche. Kreative Fans setzen sogar einigen Videospielstars putzige Denkmäler in diesem Zeichenstil (siehe Bild rechts).



COMING NOW...

in USA

APRIL

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Atelier Iris 2	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Metal Saga	Atlus	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Teen Titans	Majesco	Action-Adventure	realistisch
Tourist Trophy	Sony	Rennspiel	sicher
Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	Adventure	realistisch
King of Fighters Neowave	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Major League Baseball 2K6	Take 2	Sportspiel	unwahrscheinlich
NBA Ballers: Phenom	Midway	Sportspiel	unwahrscheinlich
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Rampage: Total Destruction	Midway	Action	realistisch

MAI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Black & White Creatures	Majesco	Strategie	realistisch
Dance Factory	Codemasters	Musikspiel	sicher
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	sicher
Rogue Trooper	Eidos	Action	sicher
Steamboat Chronicles	Atlus	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Tokyo Extreme Racer Drift	Crave	Rennspiel	unwahrscheinlich
Hitman: Blood Money	Eidos	Action-Adventure	sicher
Over the Hedge	Activision	Jump'n'Run	sicher
X-Men: The Official Game	Activision	Action	sicher
TimeShift	Atari	Ego-Shooter	sicher

in JAPAN

APRIL

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Guilty Gear XX Slash	Sega	Beat'em-Up	realistisch
Okami	Capcom	Action-Adventure	sicher
Sega Ages: Panzer Dragoon	Sega	Action	unwahrscheinlich
Shooting Love: Trizeal	Datam Polystar	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Super Dragon Ball Z	Bandai	Beat'em-Up	realistisch
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	realistisch

MAI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
.hack//G.U. Vol.1 Rebirth	Bandai	Rollenspiel	realistisch
Growlanser 5: Generations	Atlus	Strategie	unwahrscheinlich
Metal Slug 3D	SNK Playmore	Action	realistisch
Bomberman: Act Zero	Hudson	Action	realistisch
Chromehounds	Sega	Action	sicher
Radilgy	Digital Gain	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

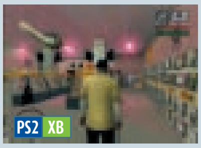
DIE H!GHLIGHTS

Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspieleserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Action

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	God of War	91%	08/05

Xbox

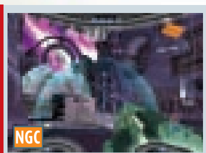
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05

Action-Adventure

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

Xbox

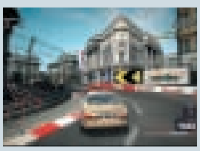
	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Racing

Das Top-Spiel



Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	92%	neu
3	Top Spin 2	91%	neu
4	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
5	NHL 2K6	91%	03/06
6	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
7	Ghost Recon Advanced Warfighter	90%	04/06
8	Far Cry Instincts Predator	90%	neu
9	Amped 3	89%	01/06
10	Ridge Racer 6	88%	01/06

Beat'em-Up

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

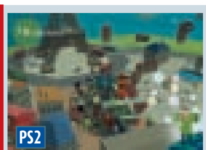
	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Denken & Geschicklichkeit

Das Top-Spiel



We Love Katamari
Mit Winz-Prinz und Klebeball: Der Nippon-Spaß glänzt mit Skurrilität.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	We Love Katamari	87%	03/06
2	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
3	EyeToy: Play 3	84%	12/05

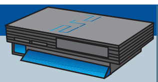
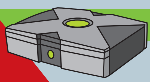
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 3	82%	04/06
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen


Grafik-Highlight

Burnout Revenge



Hersteller: Electronic Arts

Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory



Hersteller: Ubisoft

Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)



Hersteller: Capcom

So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

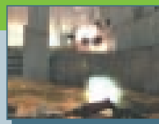
Medal of Honor: Frontline



Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Half-Life 2



Hersteller: Valve/Electronic Arts

Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.

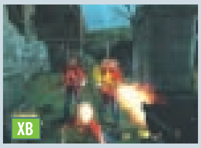
Medal of Honor: Frontline



Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Das Top-Spiel



Half-Life 2
Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Black	88%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Jump'n'Run

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

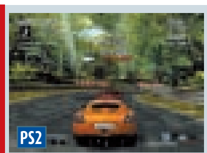
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Das Top-Spiel



Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Rennspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	93%	neu
2	Final Fantasy 10	88%	06/02
3	Flucht von Monkey Island	86%	08/01

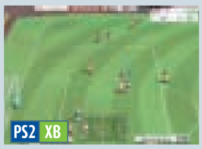
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 5
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Sportspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K5	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

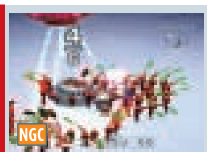
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K6	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Das Top-Spiel



Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Strategie & Simulation

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	86%	04/06
2	Die Sims 2	86%	12/05
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

Gamecube

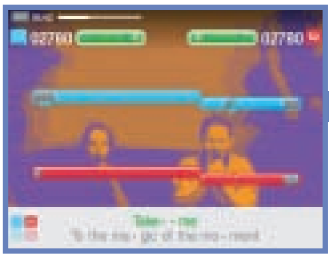
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05

TERM!NE

NEUERSCHEINUNGEN APRIL

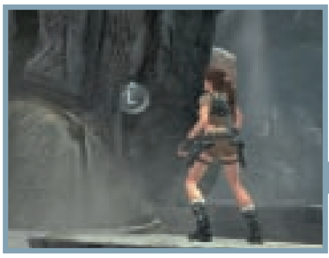
Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Buzz! Das große Quiz	Sony	Denken	6. April
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	April
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	7. April
Rogue Trooper	Eidos	Action	21. April
SingStar Rocks!	Sony	Musikspiel	19. April
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	Sony	Action	19. April
Taito Legends 2	Empire	Spielesammlung	14. April
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	Action	April
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	7. April
WWII: Tank Battles	Midas	Action	28. April

Xbox



Spielename	Hersteller	Genre	Release
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	7. April
Rogue Trooper	Eidos	Action	21. April
Taito Legends 2	Empire	Spielesammlung	14. April
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	Action	April
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	7. April

Xbox 360



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Battlefield 2 Modern Combat	Electronic Arts	Action	13. April
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	April
Top Spin 2	2K Sports	Sportspiel	7. April

Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Namco Museum - 50th Anniversary	Namco	Arcade	20. April

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	Mai
Ape Escape 3	Sony	Jump'n'Run	10. Mai
Aquanox: Angels of Tears	JoWood	Action	2006
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Cars	THQ	Rennspiel	September
City of the Dead	Hip Interactive	Action	2006
Da Vinci Code: Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Der weiße Hai	Majesco	Action	Juni
Digital Devil Saga	Midas	Action	Juni
Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2006
FlatOut 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Football Generations	Midas	Sportspiel	5. Mai
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	5. Mai
Guitar Hero	Capcom	Musikspiel	Mai
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2. Quartal
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	3. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	2006
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	2006
Okami	Capcom	Action-Adventure	2. Quartal
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Rampage Total Destruction	Midway	Action	Mai
Reservoir Dogs	Eidos	Action	2006
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
SpyHunter: Nowhere to Run	Midway	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Beat'em-Up	Juni



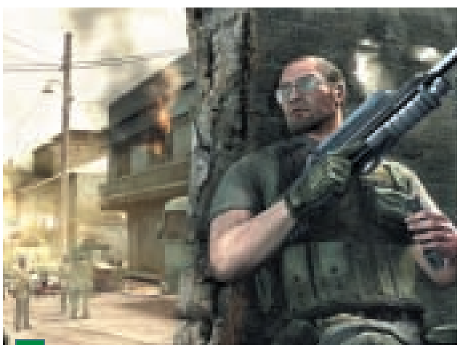
PS2 Metal Gear Solid 3: Subsistence

Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	3. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2. Quartal
Tourist Trophy	Sony	Rennspiel	2006
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Action	2006
WWII: Battle over Europe	Midas	Simulation	28. Juli
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

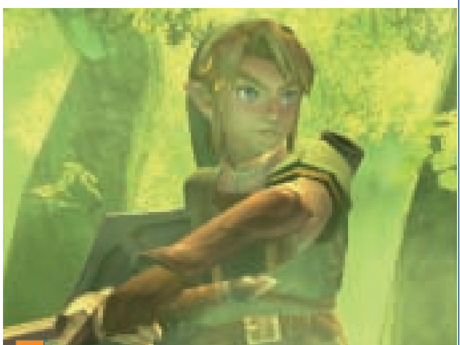
Xbox	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	Mai
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Cars	THQ	Rennspiel	September
City of the Dead	Hip Interactive	Action	2006
Da Vinci Code: Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Der weiße Hai	Majesco	Action	Juni
FlatOut 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	5. Mai
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2. Quartal
Michael Schumacher Worldtour Kart	Atari	Rennspiel	2. Quartal
Painkilller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Reservoir Dogs	Eidos	Action	2006
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
Snow	Take 2	Aufbausimulation	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2006
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Action	2006
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Age of the Pirates	Playlogic	Action	2006
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2006
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2006
Crackdown	Microsoft	Action	2006
Chromehounds	Sega	Action	2. Quartal
Darkness, The	Take 2	Action-Adventure	2006
Dead Rising	Capcom	Action	3. Quartal
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Frame City Killer	Namco	Action	2006
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	Electronic Arts	Strategie	2. Quartal
Lost Planet	Capcom	Action	2007
Mass Effect	Bioware	Rollenspiel	2006
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Monster Madness	Artificial Studios	Action	2006
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	Juni
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Prey	2K Games	Ego-Shooter	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Rumble Roses XX	Konami	Beat'em-Up	2. Quartal
Saint's Row	THQ	Action	3. Quartal
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Timeshift	Atari	Ego-Shooter	Mai
Too Human	Silicon Knights	Action	2006
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Cars	THQ	Rennspiel	September
Chibi-Robo	Nintendo	Adventure	26. Mai
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Rampage Total Destruction	Midway	Action	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2.Quartal
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai



360 Splinter Cell: Double Agent



NGC The Legend of Zelda: Twilight Princess

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Torino 2006	Take 2
2.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3.	SingStar '80s	Sony
4.	SingStar: The Dome	Sony
5.	SingStar Party	Sony

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Torino 2006	Take 2
2.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
4.	Black	Electronic Arts
5.	DTM Race Driver 3	Codemasters

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Mario Smash Football	Nintendo
2.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3.	Himmel und Huhn	Activision
4.	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo
5.	FIFA 06	Electronic Arts

Nintendo DS

	Spielename	Hersteller
1.	Nintendogs	Nintendo
2.	Mario & Luigi: Zusammen durch..	Nintendo
3.	Mario Kart DS	Nintendo
4.	Super Mario 64 DS	Nintendo
5.	Dragon Ball Z: Supersonic W. 2	Atari

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS
2.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
3.	Samurai Warriors 2	Koei	PS2
4.	Brain Training	Nintendo	NDS
5.	Big Brain Academy	Nintendo	NDS
6.	Mobile Suit Gund.: Climax	Bandai	PS2
7.	Children of Mana	Square-Enix	NDS
8.	Valkyrie Profile Lenneth	Square-Enix	PS2
9.	Mario Kart DS	Nintendo	NDS
10.	Monster Hunter 2	Capcom	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Fight Night Round 3	Electronic Arts	360
2.	Call of Duty 2	Activision	360
3.	Fight Night Round 3	Electronic Arts	PS2
4.	Guitar Hero	Rec Octane	PS2
5.	GTA: Liberty City Stories	Take 2	PSP
6.	Madden NFL 06	Electronic Arts	PS2
7.	Arena Football	Electronic Arts	PS2
8.	MVP 06 NCAA Basketball	Electronic Arts	PS2
9.	Need for Speed Most W.	Electronic Arts	PS2
10.	Full Auto	Sega	360

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Tomb Raider: Legend	Xbox 360
Top Spin 2	Xbox 360
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Sony PSP

sieht zurzeit: Serenity, Firefly (DVD)

hört zurzeit: The All-American Rejects – Move Along

Raphael Fiore



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Legend of Zelda: Master Quest	Gamecube
Super Mario Allstars	SNES
Super Mario World	SNES

sieht zurzeit: Mein neuer Freund (TV)

hört zurzeit: Die drei Fragezeichen – diverse Hörspiele

Ulrich Steppberger



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Me & My Katamari	Sony PSP
Syphon Filter: Dark Mirror	Sony PSP
Tomb Raider: Legend	Xbox 360

sieht zurzeit: Veronica Mars – Season 1 (DVD)

hört zurzeit: SWR 3 (Radio)

Thomas Stuchlik



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Blazing Angels: Squad. of WW2	Xbox 360
Civilization 4	PC
DTM Race Driver 3	Xbox

sieht zurzeit: Mythbusters (TV)

hört zurzeit: Eminem – Encore

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Far Cry Instincts Predator	Xbox 360
Splinter Cell Essentials	PSP
Tomb Raider: Legend	Xbox

sieht zurzeit: The Producers (Kino)

hört zurzeit: The Darkness – Permission to Land

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Far Cry Instincts Evolution	Xbox
Pro Evolution Soccer 5	Playstation 2
Top Spin 2	Xbox 360

sieht zurzeit: Amduscia live @ Kantine Augsburg

hört zurzeit: Neaera, Caliban, ASP, file not found

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

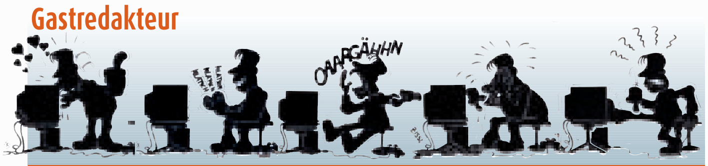
spielt zurzeit:

Ghost Recon Advanced W.	Xbox 360
SOCOM 3 U.S. Navy Seals	Playstation 2
SOCOM Fireteam Bravo	Sony PSP

sieht zurzeit: Team America (DVD)

hört zurzeit: Iron Maiden – The Essential

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2 — Grafik 89 % — Sound 74 % — **87 %** Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Ex-MAN!AC-Chef Stephan (rechts) bedroht den aktuellen Amtsinhaber Olli: Zu tief ins Glas geschaut oder Anschlag mit Hintergedanken?

Mit Drohungen zu mehr Aufträgen? Durch einen gezielten Stich das amtierende MAN!AC-Oberhaupt ausschalten, um selbst das Regiment wieder zu übernehmen? Oder einfach nur plattes männliches Balzgehabe angesichts äußerst liebreizender Live-Rollenspiel-Damen auf Take 2s "The Elder Scrolls 4: Oblivion"-Präsentation? Vielleicht war auch der ein oder andere Krug kalter Hopfentee nicht ganz unschuldig an diesem Schnappschuss. Wie dem auch sei, Chefredakteur Olli überlebte die Konfrontation mit seinem ehemaligen Lehrmeister – bis auf dezente Kopfschmerzen am nächsten Tag. Dass man sich das Rahmenprogramm – inszeniert von MAN!AC-Mitarbeiter und anyMAN!AC-Regisseur Max – schön saufen musste, ist allerdings nur ein Gerücht...

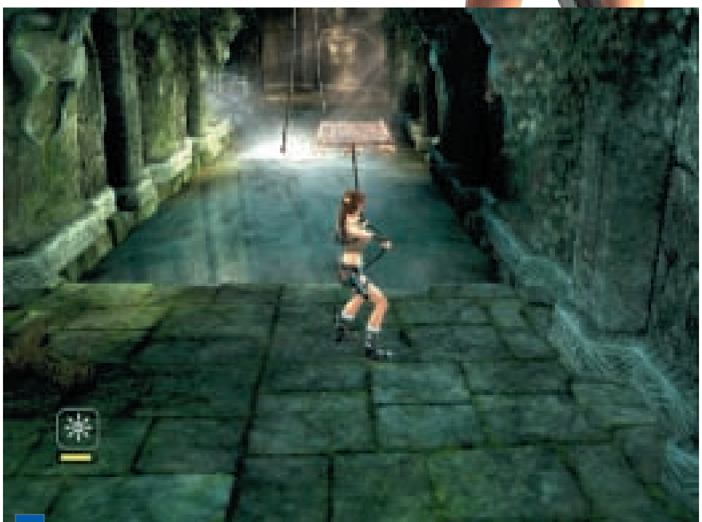
PAL-TEST

Tomb Raider: Legend



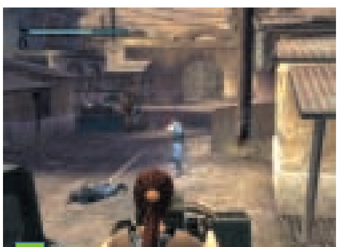


PS2 Im verschneiten Gebirgsmassiv von Nepal stößt Lara auf Spuren ihrer Vergangenheit: Die Story des Spiels ist gut erzählt, nur das 'Fortsetzung folgt'-Syndrom stört.

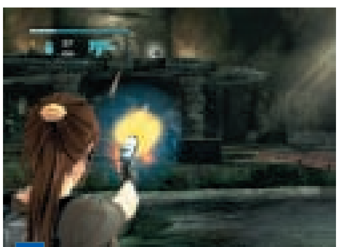


PS2 Der neu eingeführte Magnethaken kommt auf verschiedene Weise zum Einsatz: So lassen sich damit z.B. entfernte Gegenstände praktisch heranziehen.

Nach fast drei Jahren Ruhestand kehrt Lara Croft auf die heimischen Bildschirme zurück – mit alten (Toby Gard, Designer beim Maßstäbe setzenden ersten Teil) und neuen (Crystal Dynamics, Schöpfer der "Legacy of Kain"-Serie) Kräften an ihrer Seite, auf dass der ramponierte Ruf nach der umstrittenen PS2-Episode wieder aufpoliert wird. "Tomb Raider: Legend" für PS2, Xbox und Xbox 360 (siehe Kasten rechts) erzählt eine frische Geschichte und hält sich nicht lange mit Geschehnissen und ungelösten Rätseln der früheren Episoden auf. Dafür fließen Inspirationen wie z.B. das Croft'sche Anwesen aus den Kinofilmen ein. Größte Neuerung: Ihr habt Lara diesmal wirklich im Griff, denn die Steuerung ist nicht mehr an die berühmt-berüchtigte Gitterstruktur gebunden, die bislang immer wieder mühsames Rangieren vor Sprüngen notwendig machte. Die schablonenhafte Gestaltung von Hindernispassagen wurde damit ebenso aufgelöst wie die rigide Rätsel-Struktur z.B. bei Kistenschiebereien. Objekte schubst Ihr nun ebenfalls frei und physikalisch weitgehend korrekt durch die Gegend – das erlaubt komplexere Einsatzmöglichkeiten, erfordert aber auch genaueres Rangieren als bisher.



XB Gelegentlich lassen sich große Geschütze zur Feindabwehr nutzen.



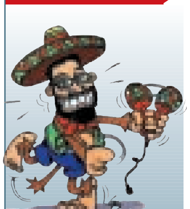
PS2 Drückt auf den rechten Analogstick, um in die Zoomansicht zu schalten.

Flinke Forscherin

Ms. Croft beherrscht neue Handgriffe und macht Euch das Leben leichter. Geht ein Sprung nur knapp daneben, stürzt Ihr nicht zwingend in den Abgrund – mit etwas Glück hält sich Lara mit einer Hand fest und zieht sich durch flinkes Knopfdrücken noch hinauf. Klettert Ihr an Felswänden entlang, erkennt Ihr durch ihre Gestik, ob der Sprung zur nächsten Haltemöglichkeit machbar ist. Greift Ihr Euch dagegen Lianen oder Eiszapfen, müsst Ihr mehr Vorsicht walten lassen: Anders als beim Genrekollegen "Prince of Persia" dreht sich Eure Heldin nicht in 90°-Schritten, sondern frei – wer schlampig agiert, hüpft schon mal in die falsche Richtung.

Traditionell gestaltet sich die spielerische Gewichtung des Abenteuers: Überwiegend seid Ihr mit Kletter- und Rätselpassagen beschäftigt, immer wieder kreuzen aber feindselige Gesellen oder aggressives Getier Euren Weg. Zu deren Beseitigung packt Ihr auf Knopfdruck zwei Pistolen mit

Ulrich Steppberger



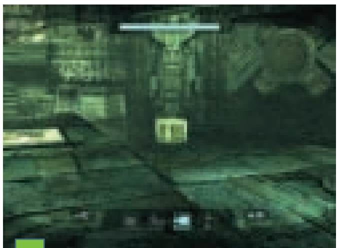
Das Comeback ist gelungen: Als bekannt wurde, dass die Abenteuer der Grabräuberin nicht mehr länger von ihren Erfindern bei Core Design zu Grabe getragen werden, sondern die fähige Crystal-Dynamics-Truppe ab sofort für Lara zuständig ist, wuchs die Hoffnung auf ein feines neues Abenteuer – "Tomb Raider: Legend" erfüllt die meisten meiner Erwartungen. Die Kletterpassagen machen so viel Spaß wie seinerzeit bei Ms. Crofts allererstem Einsatz, während die (erfreulicherweise nicht ganz so häufigen) Ballereinlagen zwar niemanden umwerfen, aber auch nicht stören. Die hübschen Umgebungen gefallen mit ansprechendem Design und ordentlichen Rätseln, bei denen die neuen Utensilien intelligent eingesetzt werden. Obwohl die PS2-Fassung gelegentlich ins Schnaufen kommt, spielt sich das Abenteuer auch auf der betagten Hardware einwandfrei, Grafikfreunde gönnen sich aber eher eine der Xbox-Fassungen. Wirklich gestört hat mich eigentlich nichts, allerdings bin ich vom geringen Umfang enttäuscht: Leider findet der Forscherspaß viel zu schnell ein (für mich etwas unbefriedigendes) Finale – da trösten die zu sammelnden Extras nur bedingt.



XB Feuergefechte mit unfreundlichen Zeitgenossen gehören dazu: In Tokio hat Lara nicht mal Zeit, vorher noch ihr schickes Ballkleid zu wechseln.



XB Die Klettereinlagen machen den reizvollsten "Legend"-Teil aus: Egal ob im Dschungel oder in alten Tempelanlagen, Lara beweist überall ihre Akrobatikkünste.



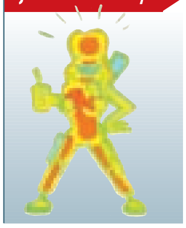
XB Das praktische Analyse-Fernglas hilft bei Rätselfragen weiter.

unbegrenzter Munition aus oder Ihr greift Euch eine stärkere Wumme, die Ihr jemandem abgeknöpft habt – allerdings kann Lara jetzt nur noch eine zusätzliche Waffe mit sich führen. Geballert wird mit automatischer Zielerfassung, feindlichen Salven weicht Ihr via Sprung und Rolle aus.
Ist die Umgebung befriedet, geht's wieder athletisch weiter: Beim Klettern an Bergwänden, in zerfallenen Tempeln oder durch verlassene Fabriken fühlen sich Kenner von "Legacy of Kain"- oder "Prince of Persia"-Spielen schnell heimisch. Immer wieder müsst Ihr zudem Rätsel lösen, um den Weg frei zu machen: Klassische Kistenschiebereien dürfen nicht fehlen, gelegentlich warten auch anspruchsvollere Kombinationsaufgaben auf Euch. Bei denen kommen einige praktische Hilfsmittel zum Einsatz, die Lara nun mit sich führt. Eine kleine Lampe mit sich regelmäßig auffrischender Energie leistet gute Dienste, um dunkle Ecken zu erleuchten. Als Multifunktionswerkzeug erweist sich ein Magnethaken, mit dem Ihr u.a. über Abgründe schwingen könnt, wenn sich ein vernünftiger Ansatzpunkt finden lässt. Außerdem greift Ihr damit entfernte Objekte, um sie herzuziehen, ohne selbst sichere Standorte verlassen zu müssen. Da die zur Lösung notwendigen Gegenstände in der Umgebung nicht immer sofort zu erkennen sind (obwohl Ihr häufig durch dezentes Blinken darauf hingewiesen werdet), hat die aparte Forscherin ein praktisches Fernglas im Gepäck: Mit diesem betrachtet Ihr auf Knopfdruck alles in Vergrößerung oder Ihr schaltet den speziellen 'RAD-Modus' ein. Dann legt sich ein grünlicher Filter über das Bild und analysiert alle Objekte nach ihrer Funktion – lässt sich etwas manipulieren oder bewegen, wird das umgehend angezeigt.

Vollgas inklusive

Gelegentlich lockern ein paar Einlagen Eure Fußmärsche auf: Zweimal schwingt sich Lara auf ein Motorrad und brettert durch holprige Umgebungen – feindliche Biker eröffnen das Feuer auf Euch, dabei solltet Ihr Frontal-Kollisionen mit Bäumen und Wänden vermeiden. Außerdem bewährt Ihr Euch manchmal in 'Quick Time Events', wie man sie aus z.B. "Resident Evil 4" (dt.) kennt: In automatisch ablaufenden Sequenzen müsst Ihr eingeblendete Knöpfe reaktionsschnell drücken, um das Überleben Eurer Heldin zu sichern.
Das neue Abenteuer führt Euch rund um den Erdball, insgesamt erkundet Ihr sieben Landstriche vom Dschungel in Bolivien bis hin zum verschneiten Nepal-Gebirgsmassiv – außerdem tummelt Ihr Euch nach Belieben im heimischen Anwesen. Immer wieder warten am Ende eines Abschnitts menschliche oder mystische Obermotze, denen Ihr mit einer Spur Taktik und jeder Menge Blei beikommt. Was Ihr dagegen nicht findet, ist ein

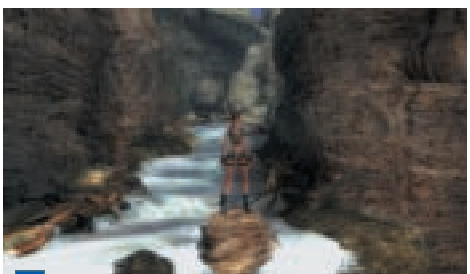
Janina Wintermayr



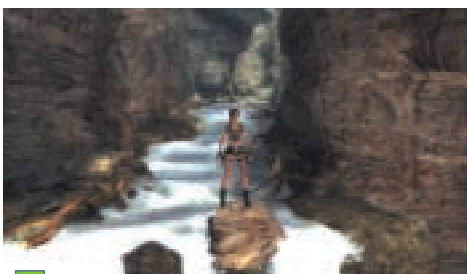
Der Studiowechsel war die richtige Entscheidung: Mit "Tomb Raider" haben Crystal Dynamics endgültig bewiesen, dass sie nicht nur blauhäutigen und weißhaarigen Vampiren zu formidablen digitalen Leben verhelfen können. Die neue Heimat sieht man "Legend" dann auch gleich an: Eingängige Rätsel, seichte Kämpfe und unkomplizierte Handhabung zeigen die Parallelen zur Vampir-Mär "Legacy of Kain" auf. Allerdings hätte Ms. Crofts neuem Abenteuer ein bisschen mehr Anspruch und Feintuning nicht geschadet. Die Motorradsequenzen wirken sehr uninspiriert und die Quick-Time-Events dürften ruhig einen Tick schwieriger ausfallen. Ansonsten kann ich "Tomb Raider Legend" allen Action-Adventure-Spielern empfehlen.

NextGen-Lara
Was ist mit der Xbox-360-Fassung?

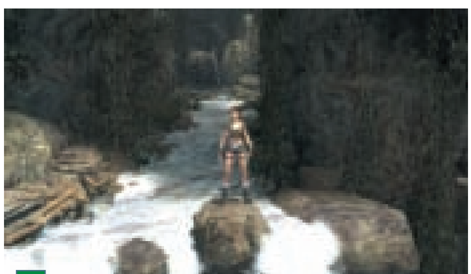
Ms. Crofts erster Auftritt auf NextGen-Hardware findet ebenfalls Anfang April statt – wieso haben wir aber noch keinen Test im Heft? Uns liegt zwar eine weitgehend vollständige Xbox-360-Version vor, doch zeigte diese noch ein paar merkwürdige Symptome: Bei der 720p-HDTV-Auflösung störten unschöne Bildrateneinbrüche das Abenteuer, die mit 480p oder beim Anschluss an Standard-TVs ausblieben. Wir gehen davon aus, dass dieses Problem bei der fertigen Fassung behoben sein wird, können es aber nicht garantieren – die Bestätigung folgt deshalb in der nächsten Ausgabe.
Anhand des Bildervergleichs unten und mit dem Video auf unserer DVD könnt Ihr schon mal Eindrücke sammeln: Spielerisch ist die Xbox-360-Umsetzung identisch und sieht optisch vor allem in naturnahen Umgebungen deutlich hübscher aus, dafür gibt's aber nur 25 statt 50 Bilder in der Sekunde – das lässt sich allerdings verschmerzen.



PS2 Versionsvergleich: Auf der PS2 sind die Texturen etwas schlichter und vor allem die Bildrate niedriger...



XB ...während die Xbox-Fassung neben mehr Details die mit Abstand flüssigste Darstellung aufweist...



360 ...Auf der Xbox 360 dagegen gibt's zwar weniger Bilder pro Sekunde, aber die schicksten Umgebungen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✔, Surround ✔, 60Hz ✔, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✔, Dolby Digital ✔, 60Hz ✔, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox April
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ ansehnliche Grafik
+ prima verbesserte Steuerung
+ motivierende Story und Extrasuche
+ unterhaltsame Kletterpassagen

Contra
– Fahreinlagen arg uninspiriert
– leider nur sehr kurz

Alternativen:
PS2 Legacy of Kain: Defiance (86%, MAN!AC 03/04)
Xbox Legacy of Kain: Defiance (86%, MAN!AC 03/04)
NGC Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Tomb Raider: Legend

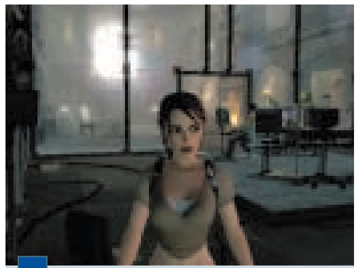
Playstation 2: Grafik 80 %, Sound 76 % – 84 % Spielspaß

Xbox: Grafik 83 %, Sound 76 % – 84 % Spielspaß

Gelungene Rückkehr zur alten Form: Laras neues Abenteuer überzeugt, ist aber sehr kurz.



XB Gelungene Hommage: In einem Flashback spielt Ihr die 'klassische' Lara.



PS2 In Laras Anwesen stöbert Ihr einige versteckte Schätze auf.



PS2 Als Abwechslung zum Gerenne gut gemeint, aber schwach ausgeführt: Die Motorradfahrten gerieten sehr einfallslos und langatmig.

definitives Ende: Crystal Dynamics setzt wie bei diversen "Legacy of Kain"-Spielen auf einen Schluss, der mehr Fragen aufwirft als beantwortet und wie das Staffel-Ende einer guten TV-Serie funktioniert – Neugier auf die Fortsetzung wird auf jeden Fall geweckt. Bis Ihr das Finale seht, vergeht nicht übermäßig viel Zeit: Einigermaßen begabte Forscher schlagen sich mit Lara in acht bis zehn Stunden durch – das ist zwar wenig, aber dafür könnt Ihr Euch danach als Schatzjäger betätigen. In jedem Szenario (inklusive dem Croft'schen Anwesen) sind zahlreiche Artefakte versteckt, die viele Boni freischalten: Neben Produktionsskizzen und Charakterporträts locken sexy Outfits für Ms. Croft, die Ihr der Dame dann jederzeit überstreifen könnt.

Lara in allen Lagen

Spielerisch gibt es zwischen den beiden Fassungen keine Unterschiede, auch der Sound hat mit filmreifer Musik und gelungener deutscher Synchro das gleiche Niveau. Bei der Grafik zeigen sich dagegen erkennbare Unterschiede: Schick sieht das Abenteuer überall aus, auch die Animation der Heldin stimmt systemübergreifend. Die Umgebungstexturen gefallen sowohl bei PS2 als auch Xbox, wobei letztere Version insgesamt etwas hübscher ausfällt. Am deutlichsten stechen die Technik-Differenzen bei der Bildrate heraus: Die Sony-Hardware verzeichnet häufigere Einbrüche unterhalb der üblichen 25 Bilder pro Sekunde, während Microsoft-Forscher das Geschehen fast durchgehend mit der doppelten Leistung genießen können. *us*

Oliver Schultes



Auf dem richtigen Weg, aber bei weitem nicht perfekt: "Tomb Raider Legend" ist kein schlechtes Spiel, das möchte ich meinem Kritik-Kanon voranstellen. Die Rückbesinnung auf mehr Rätselei und Kletterei begrüße ich ausdrücklich. Aber was bitteschön haben öde, weil null anspruchsvolle Ballereien und lachhafte Motorradfahrsequenzen darin zu suchen? Die Gegner-KI beschränkt sich auf 'Ich bleib hier stehen, bis mich jemand über den Haufen ballert' und die Steuerung des Zweirads verdient sich das Prädikat 'So fährt es sich mit drei Promille'. Außerdem fehlt es mir bei einigen Schiebe- und Schalter-Puzzles an Designer-Esprit: Drei Kugeln suchen und auf drei Schalter rollen ist anno 2006 nicht mehr besonders kreativ. Das geht im nächsten Teil besser!



XB Geschwommen wird natürlich auch, allerdings muss sich Lara diesmal nicht so oft nass machen wie früher.



PS2 Bei den 'Quick Time Events' kommt kein Frust auf, denn die zu drückende Knopfreihenfolge bleibt stets gleich.


koei
www.koei.com
PSP™
PlayStation®Portable
SAMURAI STYLE
SAMURAI WARRIORS®
戦国無双
State of War
24. März 2006
Was ist dein Style? Insgesamt 19 Krieger, die nur darauf warten sich in den Kampf zu stürzen!
Verbesserte Strategien, neue Szenarien und Multiplayer Matches für bis zu 4 Spieler erwarten dich jetzt auf der PSP.
swpsp.com
12
usk
Samurai Warriors and the KOEI logo are trademarks or registered trademarks of KOEI Co., Ltd. ©2005-2006 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
"PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.
THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
THQ
WWW.THQ.DE

Dragon Quest:

Die Reise des verwunschenen Königs



PS2 3D-Grafik wie in einem "Dragon Ball"-Film: Architektur und Charaktere verzücken mit authentischen Comic-Details.



PS2 Die dynamischen Kämpfe sind toll präsentiert und machen süchtig.



PS2 Besitzt von allen die meiste Schlagkraft: der dicke Yangus.

Im achten Teil der in Fernost erfolgreichsten Rollenspiel-Reihe (den Test zur US-Version "Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King" findet Ihr in MAN!AC 02/06) erzählen Square-Enix und Entwickler Level 5 ("Dark Cloud") eine Geschichte, wie sie märchenhafter und humorvoller kaum sein könnte. Vom Dornenranken-überwucherten Schloss über die verwunschene Prinzessin und den verräterischen Hofmagier bis hin zur unscheinbaren Verlierer-Truppe, die auszieht, um das Böse zu bezwingen, haben wir hier alles beisammen, was die Gebrüder Grimm erfolgreich gemacht hat. Und schlussendlich ist's der unvergleichliche Humor von Charakter-Designer und Comic-Koriphäe Akira Toriyama ("Dragon Ball", "Dr. Slump"), der Eure Queste zum schrägen Fantasy-Schwank geraten lässt und zur perfekten Wahl für all jene macht, die nicht unbedingt ein episches, sondern vor allem ein unterhaltsames Rollenspiel suchen.



PS2 Bunter Haufen: Hinten der verwunschene König Trode, vor seinem Wagen Magierin Jessica, daneben Yangus, Templer Angelo und ganz vorne Euer Held.

Alte Liebe rostet nicht

Derweil Square-Enix seine "Final Fantasy"-Blockbuster mit ständig neuen Details und Konzept-Verfeinerungen aufpeppt, verlässt man sich bei "Dragon Quest" ganz auf Altbewährtes. Tatsächlich hat sich seit seligen 8- und 16-Bit-Tagen nicht viel getan im Märchenreich: Nach wie vor beschränken sich die Designer auf die wesentlichen Elemente des Genres und lassen Euch eine verspielte, kunterbunte Comic-Welt erforschen, ohne dass Ihr Euch über regeltechnische Details den Kopf zerbrechen müsst. Zerfallene Burgen sowie düstere Verliese bis in den letzten Winkel erforschen, aus ganzen Hundertschaften von Monstern die Erfahrungspunkte prügeln und überhaupt ganz zwanglos eben jener Sammelleidenschaft frönen, die ein Rollenspiel zur Sucht werden lässt. Ein kleiner Satz an Charakter-spezifischen Fertigkeiten, auf die Ihr beim Stufenaufstieg mehr oder weniger Punkte verteilen dürft, sind da schon der Gipfel der spielerischen Komplexität. Aber Vorsicht: Die Bedeutung von Kampfgattungen für Axt, Keule, Schwert, Bumerang, Dolch, Peitsche, Bogen, Zauberstab und fernöstliche Kampfkunst sind ebenso wenig zu unterschätzen wie Spezialtalente, mit denen Ihr das possierlich bis behämmerte Kreaturen-Aufgebot umgarnt, Hilfe herbei beschwört oder Euren unscheinbaren Prügel zur regelrechten Massenvernichtungswaffe macht. Meist kosten Euch derlei Wundertaten Magiepunkte – aber die Investition lohnt sich.

Apropos Magie: Alle vier Helden beherrschen das Zauberhandwerk. Dabei verstehen sich Ex-Ganove Yangus und Euer (arg an "Dragon Ball"-Held Songoku erinnerndes) Konterfei vor allem auf kleine Heilzauber oder nützliche Alltagsmagie: Yangus pfeift



PS2 Auch eine Meisterin der Magie muss mal zur Waffe greifen: Links zaubert Jessica eine Flammensäule, rechts malträtiert sie die Gegner mit dem Dolch.



PS2 Bei der Wahl Eurer Kampfaktionen zeigt das neue "Dragon Quest" die Monster wie bei allen anderen Episoden von vorne: simpel, aber schön übersichtlich.



PS2 Eingedeutscht wurden nur die Texte. Bei der Sprachausgabe verlässt man sich auf die tolle englische Synchro.



PS2 Jedem Objekt sein eigenes, knuffiges Icon: das schicke Menü.

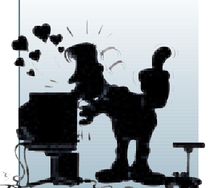
Monster heran, die begierig darauf sind, die Prügel ihres Pixel-Lebens zu beziehen. Euer Held wiederum transportiert die Truppe von einer Sekunde auf die andere aus dem Verlies zurück oder teleportiert die kleine Reisegemeinschaft an bereits besuchte Orte – das schont Nerven und Lebenspunkte. Templer-Schönling Angelo dagegen hat sich vor allem dem Kurieren angeschlagener Kollegen verschrieben: Seine Zauber saugen Gift aus Eurem Blut, lassen Euch aus dem Status-Koma erwachen, machen Tote wieder lebendig oder bringen Euch einen Batzen Energie zurück. Aber Zauber-Zicke Jessica ist als Einzige auf die Hexerei spezialisiert: Das zarte Wesen (Anime-stilecht mit stürmisch wogendem Vorbau) fegt mit Blitz, Feuer, Donner und Sturm ganze Monsterhorden auf einmal vom Schirm. Ohne ihre Magie ist das aufbrausende Töchterlein aus gutem Hause nur halb so gefährlich: Dolch, Zauberstab und Peitsche – schwerere Waffen bringt die feine Dame nicht mit.

Einfach killt am längsten

Derweil sich die meisten Rollenspiel-Designer mit immer komplexeren und kopflastigeren Kampfsystemen gegenseitig zu übertrumpfen suchen, zieht Level 5 ganz frech das moderne Gehacke bis auf die Knochen aus. Übrig bleibt das altbekannte Skelett aus rundenweiser Menüwahl zwischen Standard-Optionen: angreifen, verteidigen, mit Zaubersprüchen die Luft knistern lassen, durch Hilfe von Fertigkeiten besonders grobe Gewalt anwenden oder im Zweifelsfall lieber Fersengeld geben. Mag wenig spannend klingen, aber dank dieses Konzepts trifft seit dem Serien-Stapellauf 1989 auf dem NES jede Episode aufs Neue mit schlafwandlerischer Sicherheit ins Schwarze. Viel Dynamik und die liebevolle Inszenierung machen's möglich: Wie seit "Dragon Quest"-Urzeiten fallen Schleimpfropf, Grinsekatze, Fledermaus-Greif, busenknautschende Sirene (Toriyama zeigt sich wie so oft als alter Schwerenöter) und gackernder Dämon nach dem bewährten Zufallsprinzip über Eure Gruppe her, um Euch zunächst ihre monströse Front zu zeigen. Doch habt Ihr erstmal für alle Charaktere Eure Optionswahl getroffen, seht Ihr, wie Helden und Bestien übereinander herfallen.

Und das passiert ebenso wie die Erforschung von Wäldern, Siedlungen, Gebirgen oder Höhlensystemen zum ersten Mal seit "Dragon Quest"-Gedenken rundum in 3D: Zwar durften bereits PSone-Abenteurer durch eine (damals jedoch nur leidlich attraktive) 3D-Welt stromern – aber erst jetzt glänzen auch Helden, Drachen und Bösewichter mit polygonalem Gebein. Nur hier genießen Dungeon-Kundler die totale Freiheit. *rb*

Robert Bannert



"Dragon Ball"- und Toriyama-Allergiker kriegen die Krise: Da fabriziert Level 5 locker vom Hocker das beste Rollenspiel der Konsolenwelt – und dann ist es derartig vom Stil des japanischen Erfolgspinslers geprägt, dass jeder, den beim Anblick von Songoku oder Dr. Slump das Grauen packt, drauf verzichten muss. "Dragon Quest" ist ein dreidimensional gewordener, animierter Toriyama-Comic und versetzt den unvergleichlichen, herzigen Charme von dessen Werken perfekt ins Videospiel-Universum – vom feixenden Gegner-Modell bis hin zum knisternden Kaminfeuer in der Dorfspelunke. Und schlussendlich passen die unkomplizierten Charaktere des Künstlers perfekt zur "Dragon Quest"-Philosophie 'So einfach wie möglich'. Hier darf der Rollenspieler ganz Monsterjäger sein, frei von Regel-Fesseln eine fast grenzenlose, Geheimnis-gespickte Spielwelt durchstreifen und nach wenigen Gefechten fast schon instinktiv die richtigen Menü-Befehle geben: Ob Seereise, Spaziergang im Wald, Monster-Training, Kampfgetümmel oder die Fabrikation eigener Ausrüstungsgegenstände im praktischen Alchemie-Pott – hier klappt einfach alles!

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 — **Preis:** ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Level 5, Japan
Hersteller: Square-Enix
Website: www.square-enix.com

Pro
+ nahezu grenzenlose Bewegungsfreiheit
+ grandios detaillierte Anime-Optik
+ selbsterklärende, flüssige Steuerung
+ Kämpfe machen Metzel-süchtig
+ filmreife, aberwitzige Dialoge

Contra
– nichts für Toriyama-Hasser

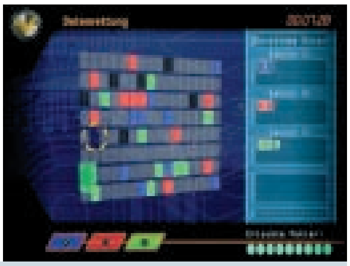
Alternativen:
- PS2: **Breath of Fire: Dragon Quarter** (83%, MAN!AC 01/04)
- Xbox: **Sudeki** (85%, MAN!AC 08/04)
- NGC: **Tales of Symphonia** (87%, MAN!AC 12/04)

Dragon Quest: Die...

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 85 %
93 % Spielspaß

Geniale Geschmacksache: Japans bestes Rollenspiel ist leider nichts für "Dragon Ball"-Hasser.

24: The Game

PS2 Reaktionsbasierte Einlagen wie die kniffligen Verhöre (links) oder das Retten von Datensätzen (rechts) lockern das Geschehen auf.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Cambridge, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ sämtliche Originalsprecher
+ fängt die Atmosphäre der Vorlage ein
+ viele unterschiedliche Aufträge

Contra
– besonders Fahrabschnitte optisch mäßig
– Kameraführung nicht ideal
– zwischendurch Frustmomente

Alternativen:
PS2 **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** (89%, MAN!AC 04/05)
Xbox **Metal Gear Solid 2 Substance** (87%, MAN!AC 04/03)
NGC **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** (88%, MAN!AC 04/04)

24: The Game
Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 79 %
74 % Spielspaß

Gelungene Versoftung der TV-Vorlage, die an teils mäßiger Technik und unnötigen Macken leidet.

"24" etablierte vor einigen Jahren ein ambitioniertes Konzept für eine TV-Serie: Alle Geschehnisse wurden (weitgehend glaubwürdig) in Echtzeit dargestellt, eine Staffel umfasste also genau einen Tag. Die Idee kam beim Publikum an, im Augenblick läuft in den USA bereits die fünfte Runde. Für die PS2-exklusive Umsetzung der Vorlage hat sich Sony ebenso einiges vorgenommen: Neben sämtlichen Originaldarstellern inklusive Kiefer 'Jack Bauer' Sutherland wirkten auch Komponisten und Drehbuchautoren der Serie mit, um ein möglichst authentisches Erlebnis zu gewährleisten – O-Ton-Fans dürfen sich freuen, auf der DVD fanden sowohl die englische als auch die deutsche Sprachfassung Platz.

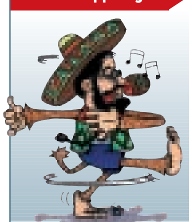
"Sie haben Kim!"

Die Handlung von "24" spielt zwischen der zweiten und dritten Staffel, Ihr erfahrt also u.a., wie sich Jack und sein späterer Partner Chase erstmals getroffen haben. Die Spieldauer umfasst derweil keine ganzen 24 Stunden, das Ende seht Ihr als einigermaßen guter Agent nach etwa der Hälfte der Zeit. Der Tag unterteilt sich in 58 Einzelmissionen: Den größten Teil davon machen Action-Abschnitte in Third-Person-Ansicht aus. Ihr lenkt Euren jeweiligen Helden (neben Jack kommen u.a. Chase, die CTU-Kollegen Tony und Michelle sowie Tochter Kim zum Einsatz) durch Gebäude und Umgebungen, die meistens von zahlreichen Feinden bevölkert werden. Dank halbautomatischem Zielkreuz und durchschlagskräftigen Waffen putzt Ihr die Schurken weg und macht Euch zum auf der Karte eingezeichneten nächsten Checkpoint auf, manchmal ist aber auch schleichlastigeres Vorgehen notwendig. Regelmäßig setzt Ihr Euch hinter das Lenkrad verschiedener Vehikel und flitzt durch ein virtuelles Los Angeles – mal unter Zeitdruck, mal mit Feinden an den Fersen. Ansonsten erledigt Ihr noch ein anderes Sammelsurium an Aufgeben: Knackt Zahlenschlösser, repariert Datensätze, erledigt per Sniperwumme Attentäter, verhört Zeugen oder analysiert Standorte von Verbrechern. Jede Mission wird nach Abschluss anhand einiger Kriterien bewertet: Wart Ihr gut genug, schaltet Ihr Extras wie Polygonmodelle oder Video-Interviews frei. *us*

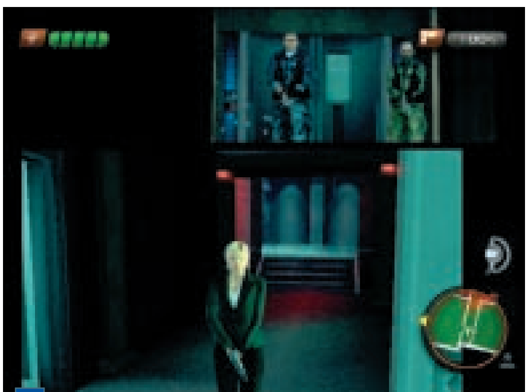


PS2 Das Zielkreuz ist Jack Bauers bester Freund: Häufig seid Ihr in bleihaltigen Einsätzen unterwegs und ballert per Automatikerfassung reihenweise Schurken weg.

Ulrich Steppberger



Weniger wäre mehr gewesen: Wer "24" spielt, gewinnt schnell den Eindruck, dass sich die Entwickler bei ihren ambitionierten Plänen etwas übernommen haben. Viele Aspekte der TV-Umsetzung funktionieren prima: Die Atmosphäre stimmt dank authentischer Präsentation inklusive Splitscreens und der echten Stimmen, auch die Mimik der Charaktere passt – zumindest bei den Stars. Dafür fallen einige Missionstypen unangenehm auf, vor allem die arg antiquierte Optik der Fahreinlagen stört das gute Gesamtbild. Und so schön die vielen Aufträge auch sind, die häufige Wiederholung fast gleicher Rätseleinlagen und einige frustige Ausrutscher wie z.B. Chases Schleicheinlage bremsen auf Dauer den Enthusiasmus – da hilft die spannende Story auch nicht immer weiter. Die Konzentration auf weniger Elemente hätte nicht gestört, dann wären vielleicht auch manche zickigen Eigenheiten der Steuerung behoben worden. So wird aus "24" letztlich ein immer noch gutes Spiel, das aber vor allem für Fans der Serie geeignet ist – wer Jack Bauer nicht kennt, ist mit fokussierteren Videospiel-Spionen wie Snake und Sam Fisher besser bedient.



PS2 Überraschung: Töchterlein Kim verhält sich im Spiel sogar einigermaßen intelligent.



PS2 "DRIV3R" lässt grüßen? Die Fahrabschnitte sehen technisch mächtig alt aus, sind aber halbwegs gut spielbar.

Battlefield 2 Modern Combat

NEXTGEN-FAKTOR

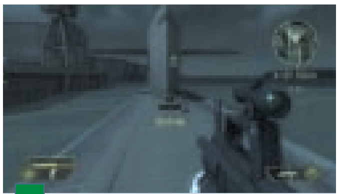
Höhere Auflösung und dickere Schneeflocken, aber kaum mehr Details: Die Verbesserungen sind nicht gerade revolutionär.

TV VS HDTV

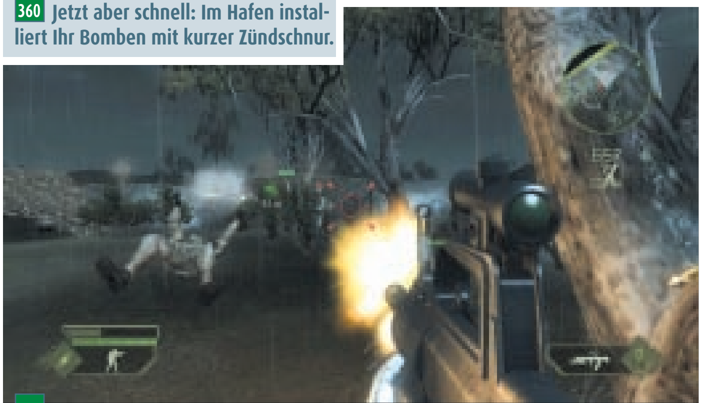
Kein Vorteil für Späher: In beiden Formaten ist "Battlefield 2" übersichtlich, zumal Ihr Feinde vor allem mit dem Radar ortet.



360 Im Einspielermodus wechselt Ihr per Hotswap flink zum Kameraden im Fadenkreuz: Übernehmt mächtige Stellungen, die Übersicht und Feuerkraft bieten.



360 Jetzt aber schnell: Im Hafen installiert Ihr Bomben mit kurzer Zündschnur.



360 Actionlastig: Mit der Shotgun trefft Ihr auf kurze Entfernung und dank großzügiger Zielerfassung sind auch bei Präzisionswaffen Schüsse aus der Hüfte möglich.

Auch auf der Xbox 360 kämpfen die Truppen von China und der NATO um Ölfelder in Kasachstan: In den aufregenden Gefechten ringen die Teams um Ölplattform, U-Boot-Hafen und Tanker, bis zu 24 Online-Soldaten dürfen mitmischen. Selbstverständlich hat Electronic Arts die Gefechte für die neue Konsole grafisch aufpoliert, spielerische Vorteile genießt Ihr durch die höhere Auflösung allerdings nicht: Zielen und Navigieren klappt so komfortabel wie in der letzten Hardwaregeneration.

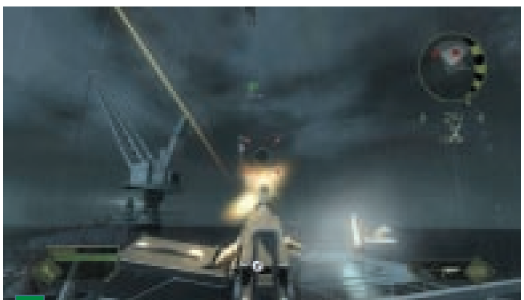
Alles beim Alten?

Wer "Battlefield 2" bereits auf Xbox oder PS2 (MANIAC12/05) gespielt hat, wird im Detail manche Unterschiede erspähen: Besonders in den Einspielermissionen haben die Entwickler neue Feindformationen eingebaut, aber auch lieb gewonnene Kameraden von vorteilhaften Aussichtspunkten entfernt.
Deshalb spielen sich die Missionen stellenweise etwas kniffliger als auf den alten Konsolen: Ihr müsst Euch öfter ins Getümmel stürzen. Vertraut wirkt dagegen die KI der Gegner, die sich penibel an vorgegebene Marschrouten hält. Wenn Ihr in einer Mission hängen bleibt, könnt Ihr die Gegnerformation auswendig lernen. Überraschungen erlebt Ihr deshalb beim wiederholten Einsatz nicht, dafür lässt sich Eure Abschussquote für die vielen Auszeichnungen und Extras leichter optimieren.
Zur Abwechslung startet Ihr Online-Matches, die mit über 50 Waffen, 30 Fahrzeugen und fest installierten Geschützstellungen jede Menge Action bieten: Im Vergleich zu "SOCOM 3" (Seite 84) spielen sich die Matches actionlastiger, weil die Waffen taktisch weniger Unterschiede aufweisen. Außerdem drängen sich die Spieler oftmals auf kleinerem Terrain und segeln gar per Fallschirm direkt in die feindlichen Linien - da müsst Ihr schnell schalten! oe

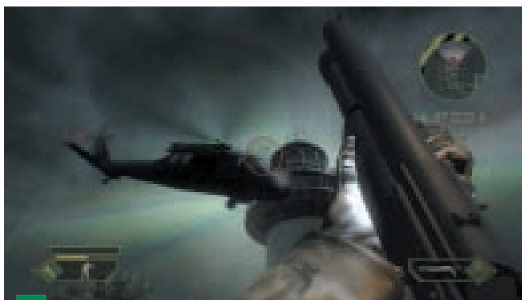
Oliver Ehrle



Die Verbesserungen sind nur kosmetischer Natur: Bei der Xbox-360-Version hat sich Electronic Arts auf die optische Präsentation konzentriert. Dichter Schneefall ist allerding nicht nur ein netter Effekt, sondern kann richtig die Sicht behindern: Scharfschützen genießen in manchen Maps neuerdings weniger Vorteile. Spielerisch hat sich dagegen wenig verändert, besonders die KI hätte man einfallsreicher gestalten können. So könnt Ihr in den Soloeinsätzen regelmäßig beobachten, wie ein Gegner planlos vor und zurück läuft, bis ihn jemand abknallt. Zum Glück dominieren die Online-Matches, in denen dieselbe Szene auch ganz amüsant sein kann. Somit ist "Battlefield 2" für Xbox 360 zwar nicht besser als seine kleinen Brüder, aber zumindest etwas schöner anzusehen.



360 Zieht die Köpfe ein: Die Bohrinsel wird von Fallschirmjägern angegriffen – holt sie mit dem MG vom Himmel.



360 Beim Kampf gegen Hubschrauber hofft Ihr auf Glückstreffer: Wenn es den Piloten erwischt, zerschellt die Maschine.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	24
System	360

USK-Rating 16 | Preis: ca. 70 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 bereits erhältlich (88%, MAN!AC 12/05)
- Xbox bereits erhältlich (88%, MAN!AC 12/05)
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Illusions CE, Schweden
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
- spektakuläre Online-Schlachten
- taktischer Wechsel im Solomodus
- leichter Einstieg
- massig Waffen und Vehikel
- viele versteckte Upgrades

Contra
- kein LAN-Modus

Alternativen:

PS2	Socom 3: U.S. Navy Seals (88%, Test auf Seite 84)
Xbox	Star Wars Battlefront 2 (86%, MAN!AC 12/05)
NGC	keine erhältlich

Battlefield 2

Xbox 360 — **88%** Spielspaß
Grafik 70 %
Sound 85 %

Für die Next Generation hat man die aufregenden Online-Kämpfe lediglich optisch aufpoliert.

MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

MAN!AC-XT 5-2006

Interview: Shigeru Miyamoto – vom Maler zum Star-Entwickler
Feature: Weltuntergang spielen
Next Level: Playstation 3 – neue Fakten
Retro: Pixel-Bosse – Level 2, The Making of Boulder Dash
Retro-Anzeige: Atari-VCS-Spiele

Heft im Heft



morgen geht die welt unter...

Apocalypse now: Dritter Weltkrieg digital

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.





Shigeru Miyamoto

MAN!AC SPRACH MIT DEM EINFLUSSREICHSTEN VIDEOSPIEL-ENTWICKLER ÜBER SEINE VERGANGENHEIT, GEGENWART UND ZUKUNFT.

Miyamoto-san über sein musikalisches Talent

Sie gelten als enthusiastischer Musiker. Wann starten Sie diese Karriere?
Ich spiele mit Leib und Seele Gitarre. Aber ich glaube kaum, dass jemand für meine bescheidenen Fähigkeiten Geld bezahlen möchte.

Eine musikalische Rückkehr in einem Spiel schließen Sie aber nicht aus. Sie komponierten schließlich die Musik für "Donkey Kong"...
Ich überlasse zwar Nintendos Tonexperten Koji Kondo die Hauptarbeit, jedoch wir sitzen öfters zusammen und tüfteln an neuen Musikstücken.

Miyamoto-san über Donkey Kong

Stellen Sie sich vor, "Donkey Kong" wäre gefloppt. Was würden Sie heute machen und wo stünde Nintendo?
Ich würde heute wohl keine Spiele entwickeln, auf jeden Fall nicht bei Nintendo. Ich durfte schon bei "Donkey Kong" ein Spiel nach meinen Vorstellungen machen – dies ist wohl nur bei Nintendo möglich. Aber bei Misserfolgen handelt Nintendo rigoros: Wer angestrebte Ziele nicht erreicht, wird ausgetauscht.

Miyamoto-san über Trends und Märkte

Verraten Sie uns Ihr Geheimnis, wie Sie dank innovativen Spielkonzepten immer wieder neue Zielgruppen erreichen.
Entscheidend ist ein perfektes Zusammenspiel von Hardware und Controller. Spontan fällt mir "Nintendogs" ein: Dank simplem Handling und dem DS-Touchscreen finden sich auch Nicht-Videospieler sofort zurecht.

Während der europäische Spielemarkt wächst, ist der japanische rückläufig. Wie wollen Sie diesen Trend stoppen?
In Japan überfluten vor allem billige und zu ähnliche Spiele den Markt. Die Europäer kaufen sich meist noch qualitativ hochwertige Spiele. Der DS war der erste Schritt in die richtige Richtung. Mit dem Revolution gehen wir den innovativen Weg konsequent weiter und lassen den Software-Entwicklern großen Handlungsspielraum.

Miyamoto-san über Killerspiele

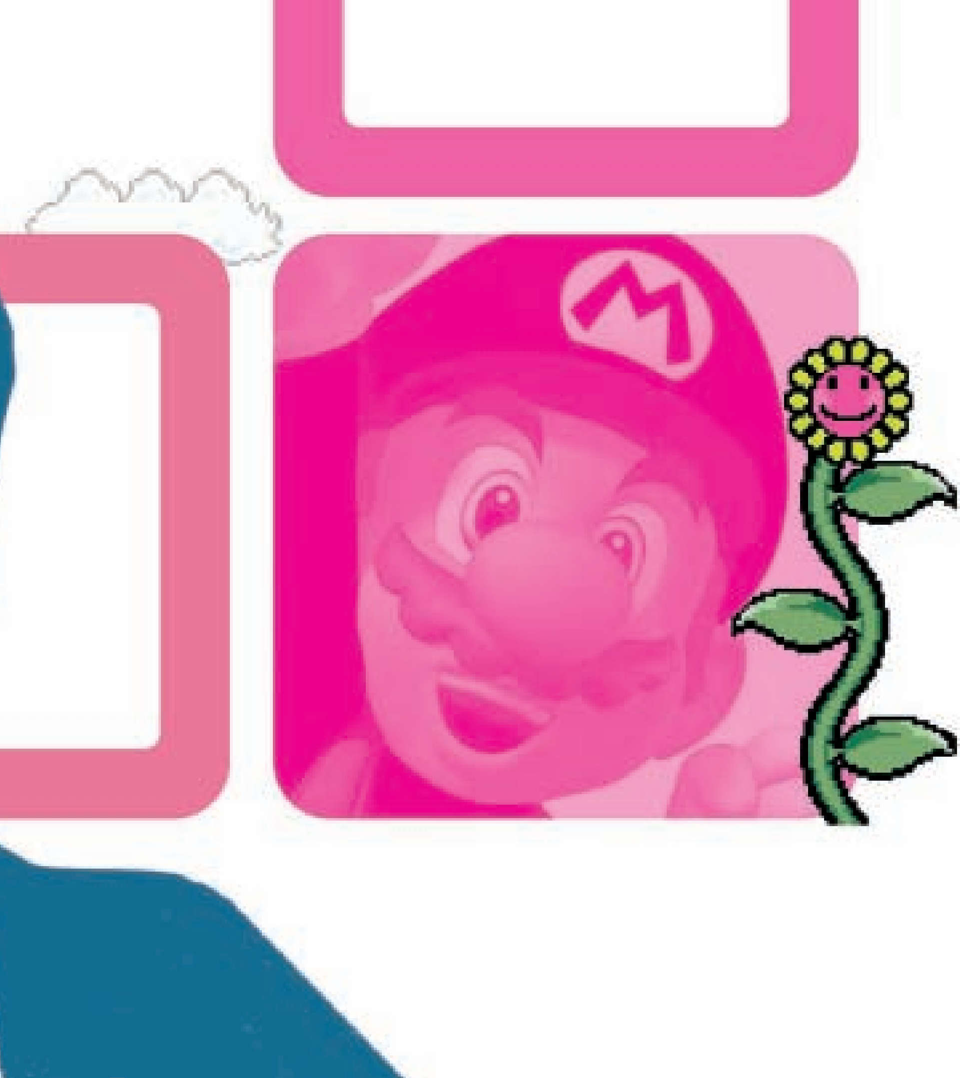
In Deutschland wollen politische Parteien Spiele wie "Doom" verbieten. Was halten sie von so einer Gesetzesvorlage respektive solcher Spiele?
Ich habe mich noch nie mit einem derartigen Spiel beschäftigt. Also kann ich nicht beurteilen, ob solche Software ein generelles Verbot verdient. Aber mit Games, bei denen man nur mit großer Gewaltbereitschaft sein Ziel erreicht, will ich mich nicht auseinandersetzen.

Sie bauten auch einmal ein umstrittenes Item ein – den tödlichen Pilz in der japanischen Fassung von "Super Mario Bros 2".
Der Schrumpfpilz sollte eine Parodie auf den Wachstumspilz sein. Im Nachhinein sicherlich eine Fehlentscheidung, denn glauben Sie mir, es waren äußerst viele Menschen über dieses Item verärgert.

Miyamoto-san über seine Zukunft ohne Nintendo

Was streben Sie nach Ihrer Spieleentwickler-Karriere an.
Falls mich Nintendo nicht mehr will, werde ich weiter Spiele entwickeln – vielleicht auf Flash-Basis. Daneben möchte ich wieder vermehrt malen – abstrakt und ohne Regeln.

Sie wirkten bei unzähligen Spielen mit – hat sie ein Titel im Nachhinein enttäuscht?
Nein, eigentlich nicht. Natürlich gab es während der Entwicklungsphase Grenzen oder Dinge, die mich nicht ganz überzeugten. Doch am Ende war ich mit dem Produkt immer zufrieden. Zudem bin ich ein positiv denkender



Steckbrief

Name:	Shigeru Miyamoto
Alter:	53
Position:	Senior Managing Director, General Manager Entertainment Analysis & Development Division

Mensch. Aktuell stören mich aber die ständigen "Mother 3"-Verschiebungen.

Miyamoto-san über "Pac-Man" und Spieleberater

Welches Nicht-Nintendo-Spiel fesselte Sie länger ans Pad.

Ich spiele kaum Videospiele. Aber früher zog mich Namcos "Pac-Man" unweigerlich in seinen Bann.

Zu SNES-Zeiten sagten Sie, dass Komplettlösungen Spielern die Kreativität raubt. Sehen Sie das bei den heutigen, teils sehr umfangreichen Spielen immer noch so?

Das sehe ich immer noch so. Spieler sollen sich mehr Zeit für ein Spiel lassen. Im neuen, meines Erachtens nach perfekt ausbalancierten "Zelda", steckt so viel Liebe und Leidenschaft. Der Gedanke schmerzt, dass sich Spieler durch dieses Kunstwerk mogeln. Sie sollten lieber vollständig mit Link in die Spielewelt eintauchen und ihn als Verknüpfung zu dieser riesigen Spielewelt anerkennen. Link sucht die Herausforderung und die sollte der Spieler auch anstreben.

Miyamoto-san über (Revolution-)Controller

Erzählen Sie uns von den Vorteilen des Revolution-Controllers.

Ich bin von dem Konzept völlig überzeugt – die Art des Spielens wird ganz neue Möglichkeiten erschließen.

Gab es keine technischen Probleme mit der Steuerung in der dritten Dimension?

Wir mussten sehr lange experimentieren und vieles wieder ändern bzw. überdenken. Doch das finale Produkt überzeugt uns voll und ganz.

Ermüdungserscheinungen scheinen vorprogrammiert...

Nein, denn der Spieler wird selbstverständlich nicht bei jedem Schwertkampf von Link mit dem Controller rumzufuchteln – das wäre in der Tat ermüdend. Dank zahlreichen anderen Spielelementen gönnen wir dem Spieler genügend Ruhepausen .

Kritiker werfen Ihnen vor, dass sie den N64- und Gamecube-Controller nur auf Ihre Spiele auslegten.

Wir erarbeiten bei Nintendo die Hardware grundsätzlich zusammen mit der Software – dadurch ermöglichen wir dem Spieler eine perfekte Kontrolle zu dem jeweiligen Spiel.

Viele Probleme bei Fremdhersteller-Spielen gehen aber auf die Kappe des Controllers.

Bei Fremdhersteller-Spielen, die 1:1 auf verschiedene Konsolen umgesetzt wurden, haben wir in der Tat zu wenig weit gedacht. Doch beim Revolution gehen wir diesen Weg noch stärker. 1:1-Umsetzungen wird es schlichtweg nicht mehr geben. Ergo dürfen sich die Fremdhersteller bei Spielen für den Revolution dank den einzigartigen Controller-Funktionen kreativ entfalten.

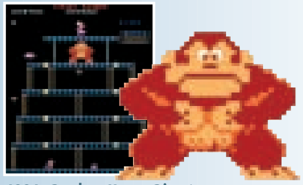
Miyamoto-san über aufstrebende Entwickler

Was halten Sie von jungen, aufstrebenden Entwicklern?

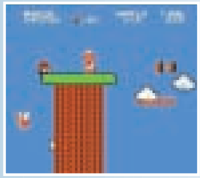
Ich bin froh um jeden innovativen Entwickler. Doch wer sich mit mir duellieren will, sei gewarnt: Ich lasse mich nur ungern besiegen und ich bin noch voller Tatendrang (lacht). Außerdem habe ich viele Ideen für neue Spiele und wie ich meine wichtigsten Spielfiguren weiterhin einsetzen kann. So schnell werdet Ihr mich nicht los!

Softographie

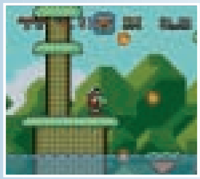
1980 Radar Scope, Director



1981 Donkey Kong, Director
1982 Donkey Kong Jr., Director
1984 Donkey Kong 3, Director



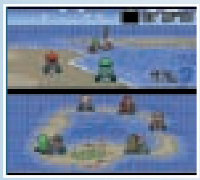
1985 Super Mario Bros., Director
1986 The Legend of Zelda (NES), Director
1987 Zelda 2: The Adventure of Link, Producer
1988 Super Mario Bros. 2, Director
1988 Super Mario Bros. 3, Director
1989 The Legend of Zelda (Game&Watch), Principal
1990 F-Zero, Producer



1990 Super Mario World, Producer



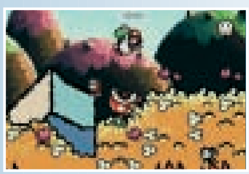
1991 The Legend of Zelda: A Link to the Past, Producer



1992 Super Mario Kart, Producer



1992 Wave Race, Producer
1993 The Legend of Zelda: Link's Awakening, Producer
1993 StarFox, Producer
1993 Super Mario All Stars, Producer/Director
1994 Donkey Kong Country, Producer
1994 Earthbound, Producer



1995 Super Mario World 2: Yoshi's Island, Producer





Sonobe: In diesem beschaulichen Vorort von Kyoto wuchs Shigeru Miyamoto auf und lebt auch heute noch dort.

Vom Maler zur Entwickler-Ikone

>> Shigeru Miyamoto erblickte in Sonobe (Vorort von Kyoto) am 16. November 1952 das Licht der Welt. Der aufgeweckte Bursche wuchs ohne Fernseher auf – was ihn nicht weiter störte. Denn der Dreikäsehoch hatte einen unbändigen Forscherdrang, der ihm spannende Welten eröffnen sollte. Einmal entdeckte der Lausejunge eine furchteinflößende Höhle. In den Schlund der finsteren Welt traute er sich vorerst nicht. Doch die Neugier siegte und so schlich der Knabe nur mit einer Lampe ausgerüstet in die pechschwarze Grotte. Dieses Erlebnis baute Miyamoto in sein legendäres Action-Abenteuer "The Legend of Zelda" ein.

Es gibt noch etliche Kindheitserfahrungen, die sich wie ein roter Faden durch Miyamotos Spiele ziehen: Der Kettenhund, der erstmals in "Super Mario Bros. 3" auftauchte, war im echten Leben ein kläffender, angeketteter Köter. Dieses schauerliche Ungetüm stellte sich Klein-Shigeru auf dem Schulweg zähnefletschend in den Weg. Glücklicherweise hinderte die eiserne Fessel die Töle davor, den Meister in die Hand zu beißen. Doch nicht nur Kindheitserlebnise finden sich in seinen Spielen wieder. Vor einigen Jahren beobachtete der Hobby-Gärtner in seiner Grünanlage das rege Treiben der Ameisen – die Idee zu "Pikmin" war geboren. Ab 1970 studierte Miyamoto-san fünf Jahre am 'Kanazawa Munici College of Industrial Arts and Crafts' – jedoch nur die Hälfte der Zeit war er wirklich anwesend – er trat lieber mit seinem Banjo spielenden Partner in Cafés auf. 1977 nahm sein gemütliches Leben eine entscheidende Wende: Miyamoto wurde auf Gutheißen seines Vaters vom übermächtigen Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen. Zu der Zeit brauchte Nintendo jedoch keine Künstler, sondern fähige Entwickler. Yamauchi sah das Gespräch eher als das Einlösen eines Gefallens an. Doch Miyamoto überzeugte den Nintendo-Boss mit seinen kreativen Ideen dermaßen, dass dieser ihm nach einem weiteren Gespräch einen Job bei Nintendo anbot. Miyamotos erster Auftrag: das Spiel "Radar Scope". Doch dieses uncharmante Action-Spiel war für ihn mehr Pflicht als Kür. Nach schwachen Umsatzzahlen wollten sich einige Nintendo-Vorstandsmitglieder umorientieren. Doch Yamauchi schob diesem Vorhaben einen Riegel vor und beauftragte Miyamoto mit einem weiteren Spiel. Der große Unterschied: Diesmal gewährte ihm Nintendo völlige Freiheit. Miyamoto-san wich von gängigen Ballerspielen ab und begründete ein neues Genre namens Jump'n'Run. Der Held erhielt den Namen 'Jumpman' (später wurde der Schnauzbartträger in Mario umgetauft) und musste in vier Bildschirmen seine holde Maid Daisy aus den Fesseln seines Haustieres befreien. Das Vieh hörte auf den Namen 'Donkey Kong' und der Erfolg des Automaten überstieg alle Erwartungen bei weitem.

Der erste System-Seller gelang Miyamoto 1985 mit "Super Mario Bros." für das NES. Die Hüpferei war wie das ein Jahr später erschienene "The Legend of Zelda" der Zeit weit voraus. Ende der 80er-Jahre gehörte Miyamoto erstmals zum Konzept-Team für Nintendos neue SNES-Hardware. Ihm verdankt die 16-Bit-Generation den ersten Controller mit Schultertasten. Mit dem 1996 veröffentlichten "Super Mario 64" schaffte es Miyamoto, die einmalige Spielbarkeit seiner 2D-Hits in die dritte Dimension zu transportieren. Zudem schnitt Miyamoto das 3D-"Mario" auf den mit



"ICH MÖCHTE TRENDS SETZEN, NICHT IHNEN FOLGEN."

"ICH MÖCHTE MENSCHEN ÜBERRASCHEN UND MIT MEINEN IDEEN VERZAUBERN."





"ICH MACHE SO GERNE VIDEOSPIELE, ICH WÜRDE AUCH OHNE GEHALT ARBEITEN. ABER SAGT DAS NICHT MEINEM CHEF!"

(M)EIN TAG MIT SHIGERU MIYAMOTO



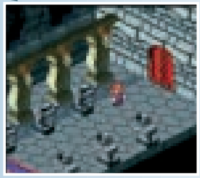


In London traf ich die Entwickler-Ikone zum Gespräch. Ich war wohl dezent nervös, denn vor der Plauderei verwechselte ich doch Nintendos PR-Chef mit einem Schreiberling von einem anderen Magazin. Doch diese Unzulänglichkeit sei mir verziehen, man trifft ja schließlich nicht jeden Tag den bedeutendsten Spieleentwickler persönlich. Kurz vor dem Interview beschäftigte mich die Frage, ob Miyamoto auch im echten Leben so sympathisch ist, wie ihn seine Videospielhelden erscheinen lassen. Diese Frage erübrigte sich nach der herzlichen Begrüßung. Nach dem Interview lud mich Shigeru sogar noch zu einer Tasse Kaffee ein und erzählte mir, wie es zu der ominösen 'Nichts-hoch-1'-Welt in "Super Mario Bros." kam. Danach zeichnete er einen süßen Yoshi auf mein Shirt (siehe Bild). Der Marker trocknete kurz vor der Vollendung aus, flugs organisierte er sich ein neues Schreibwerkzeug und unterzeichnete das Kunstwerk mit einem blauen Stift. Dieser liebenswürdige Mensch repräsentiert im wahren Leben dieselben positiven Eigenschaften, die seine einzigartigen Spiele auszeichnen. Domo arigato gozaimasu, Miyamoto-Sama!

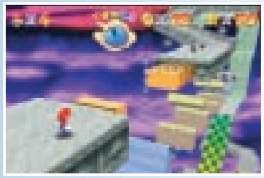
einem Analogstick ausgestatteten N64-Controller zu. 1998 schuf Miyamoto mit Links 3D-Erstling "Ocarina of Time" das für viele Kritiker beste Videospiel aller Zeiten. Zudem machte der Meister mit unzähligen anderen Franchises (siehe Softographie) Millionen Zocker glücklich. Kürzlich erschloss Miyamoto mit "Nintendogs" neue Zielgruppen für Videospiele. Momentan arbeitet er an Projekten wie "New Super Mario Bros.", Nintendos 'Revolution'-Hardware und am letzten großen Gamecube-Projekt "The Legend of Zelda: Twilight Princess". Verdientermaßen wurde der erfolgreichste Spieleentwickler mit vielen Preisen und dem 'Walk of Game'-Stern geehrt. *rf*



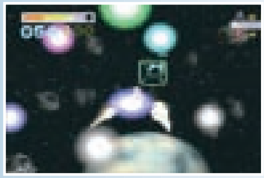
Softographie (Fortsetzung)



Jahr	Titel
1996	Super Mario RPG, Producer



Jahr	Titel
1996	Super Mario 64, Producer
1996	Wave Race 64, Producer
1996	Mario Kart 64, Producer



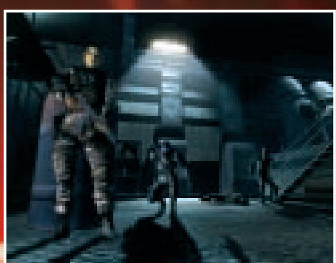
Jahr	Titel
1997	Star Fox 64, Producer
1996	Yoshi's Story, Supervising Producer
1998	1080° Snowboarding, Producer
1998	F-Zero X, Producer
1998	The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64), Producer/Director
1999	F-Zero Expansion Kit, Producer
1999	Mario Artist, Producer/Director
1999	Super Smash Bros., Producer
2000	The Legend of Zelda: Majora's Mask, Producer
2001	Paper Mario, Producer
2001	Super Mario Advance, Producer
2001	The Legend of Zelda: Oracle of Seasons, Producer
2001	The Legend of Zelda: Oracle of Ages, Producer
2001	Wario Land 4, Producer
2001	Luigi's Mansion, Producer
2001	Wave Race: Blue Storm, Producer
2001	Mario Kart: Super Circuit, Producer
2001	Pikmin, Producer/Director
2001	Super Smash Bros. Melee, Producer
2002	Super Mario World Super Mario Advance 2, Producer
2002	Doshin the Giant, Producer
2002	Super Mario Sunshine, Producer
2002	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3, Producer
2002	Metroid Prime, Producer
2003	The Legend of Zelda: The Wind Waker, Producer
2003	The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Master Quest (Gamecube), Producer
2003	F-Zero GX, Producer
2003	Mario Golf Toadstool Tour, Supervisor
2003	Donkey Konga, Supervisor
2003	The Legend of Zelda: Four Swords, Producer
2003	Mario & Luigi: Superstar Saga, Producer
2004	Metroid Prime 2: Echoes, Producer
2004	Pikmin 2, Producer
2004	Paper Mario: Die Leg. vom Äonentor, Producer
2004	Donkey Kong Jungle Beat, General Producer
2004	The Legend of Zelda: The Minish Cap, Producer
2005	Super Mario 64 DS, Producer
2005	The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, Producer
2005	Star Fox: Assault, Producer
2005	Nintendogs, Producer
2006	The Legend of Zelda: Twilight Princess

Morgen geht die Welt unter!

Der nukleare Schrecken hielt die Welt schon oft in Atem: Auf dem Bildschirm könnt Ihr den Ernstfall proben!



Kein Spion kämpft so fleißig gegen die Nuklearkatastrophe wie Snake: Der NES-Erstling schaffte es leider nicht nach Europa.



Ein Fall für Teamspionage in "Splinter Cell: Chaos Theory": Den Coop-Level 'Nuclear Plant' spielen Xbox-Live-Nutzer exklusiv.

>>I Mit Atomwaffen bestückte U-Boote, Raketenabschussbasen und strategische Bomber, die rund um die Uhr im feindlichen Luftraum patrouillieren: In Zeiten des kalten Krieges war der nukleare Holocaust der größte Schrecken, den sich die Menschheit vorstellen konnte. Und wenn man an die Kuba-Krise von 1962 denkt, war die Welt wohl auch einige Male nur einen Knopfdruck vom Untergang entfernt. Egal ob Unglück oder die letzte Schlacht der Menschheit – den nuklearen Schrecken dürft Ihr auch auf dem eigenen Bildschirm erleben: MAN!AC präsentiert die verstrahltesten Spiele der Welt!

Präventivmaßnahmen

Der Kampf gegen den nuklearen Gau beginnt mit Spionage, denn Unfälle, Provokationen und Terrorakte lassen sich bereits im Vorfeld verhindern. Abenteuer rund ums Thema Atomwaffen gibt's daher wie Sand am Meer, auch wenn Ihr nicht direkt mit nuklearem Material hantiert: Ein früher Vertreter dieser Schnüffelspiele ist "Hacker 2: The Doomsday Papers" von 1985, in dem Ihr die Pläne eines verrückten Wissenschaftlers durchkreuzt. Ihr kontrolliert die Kameras eines russischen Militärkomplexes und lasst den Spinner nicht aus den Augen. Wesentlich bekannter ist Konamis "Metal Gear", das ein Jahr später auf MSX und NES kommt: Dieser Mech lässt sich mit Atomwaffen bestücken und darf daher nicht in falsche Hände fallen. Bis heute ist Snake damit beschäftigt, die neusten Modelle gegen abtrünnige Militärs und Rebellen zu verteidigen. In "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" (PS2) macht der Spion sogar Bekanntschaft mit Miniatombomben, mit denen die Verbrecher gleich zu Beginn des Abenteuers ihre Spuren verwischen wollen. Auch Sam Fisher erfährt von nuklearer Bedrohung, schickt aber seine Kollegen vor: In "Splinter Cell:



▲ In "War Games" (C64) kontrolliert Ihr Schutzraketen und Jäger über amerikanischem Territorium: Bei der Abwehr der russischen Sprengköpfe müsst Ihr flink die Silos wechseln, weil nach jedem Schuss einige Zeit nachgeladen wird.

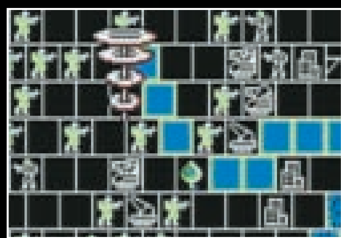


▲ Kriegsspiel auf dem Reißbrett: Beim "Theatre Europe" (C64) überrollen Panzer der UdSSR (rote Punkte) den Westen. Hinter der Front entdeckt Ihr Raketenstellungen für den nuklearen Schlagabtausch.

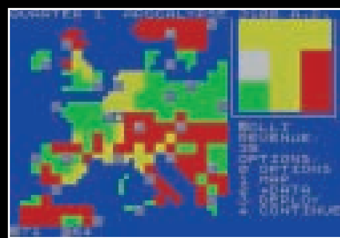


▲ Fallout in "Sim City": Zuerst stellt Ihr Strom- und Wasserversorgung für Überlebende her.





▲ In der 'Ending Map' von Hudsons "Game Boy Wars Turbo" dürft Ihr Atomwaffen kaufen (links): Jedes Exemplar ist allerdings sündhaft teuer und lässt sich nur einmal einsetzen (rechts).



▲ "Apocalypse" für Spectrum entfacht einen unpolitischen Krieg in Europa: Zwei bis vier Spieler können die Städte ohne Beachtung der Grenzen wahllos besetzen und so den Spielablauf vielfältig variieren.

Chaos Theory" dürft Ihr via Xbox-Live den Coop-Level 'Nuclear Plant' downloaden. Hier gilt es, ein nordkoreanisches Atomkraftwerk auszuspionieren, das angeblich der Waffenherstellung dient.

Wer nicht nur spionieren, sondern nukleare Explosionen aktiv verhindern will, spielt etwa "Chase the Express" (PSone): In diesem Action-Adventure haben Terroristen einen Zug entführt und drohen mit der Bombe. Baller-Fans halten sich außerdem an die Heligefechte von Electronic Arts' "Nuclear Strike" (PSone und N64), in dem Ihr Raketensilos einäschert.

Der Tag X

Wenn Politik und Spionage versagen, kommt es zum Ernstfall: Den Dritten Weltkrieg erleben Joypad-Generäle meist als Strategiespiel. Bereits 1982 entfesselt Redshift in "Apocalypse" den atomaren Krieg über Europa: Zuerst besetzen zwei bis vier Spieler die großen Städte wie London, Berlin und Paris, dann wird rundenweise aufgerüstet und angegriffen. Eine KI besitzt das Spiel für Spectrum und C64 allerdings nicht: Um auch gegen Computermächte zu kämpfen, greift man zwei Jahre später zu CSS' "Theatre Europe". Auch hier entflammt der Dritte Weltkrieg am Eisernen Vorhang, der Ost-West-Konflikt steht im Mittelpunkt: Truppen der NATO und UdSSR gehen um die damalige Grenze zum Osten in Stellung. Lasst Euch von der simplen Grafik nicht täuschen: Der Feldzug ist höchst komplex und simuliert neben Raketenangriffen auch den Panzerkrieg.

Auch die USA muss sich gegen russische Atomraketen verteidigen (siehe Kasten), "War Games" für C64 ist eine Kino-Umsetzung. In diesem Horrorszenario kontrolliert Ihr Abfangjäger und Raketenstellungen in Echtzeit. Das funktioniert so ähnlich wie bei Ataris "Missile Command": Die russischen Atomsprengköpfe fliegen auf Eure Stellungen zu, während Ihr entsprechende Gegenmaßnahmen ergreift – je mehr Abschussbasen der Feind vernichtet, desto kniffliger wird die Verteidigung. Eine strategische Alternative bietet ASCII 1988 mit "Balance of Power", das allerdings nur für den exotischen Homecomputer MSX erscheint.

Es gibt aber auch aktuellere Strategiespiele, in denen Atomwaffen eine Rolle spielen: Bei Nintendo-Fans berühmt ist natürlich "Advance Wars DS", in dem der Feind Eure Truppen mit ballistischen Raketen bedroht. Wenn Ihr seine Basis nicht rechtzeitig erobert und den Sprengkopf entschärft, ist >>>

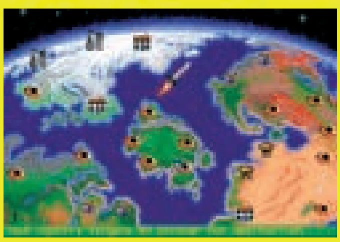
Wie aus Videospielen Ernst wird...

Im Kinostreifen "War Games" von 1983 malt Regisseur John Badham den Teufel an die Leinwand: Hacker David schleicht sich in den Computer des amerikanischen Verteidigungsministeriums und spielt damit eine Simulation des Dritten Weltkriegs – die auf den Bildschirmen der Raketenoffiziere aber wie ein echter Atomangriff aussieht! Nachdem David die Generäle in letzter Sekunde von einem realen Gegenschlag abhalten kann, spielt auch noch die Technik verrückt: Der Computer will den Angriff eigenmächtig starten. Wer die Bildschirme der Raketenzentrale selbst kontrollieren möchte, hält sich an Creative Sparks: 1984 bringt der Entwickler die Raketen-Action als Echtzeit-Strategiespiel auf den C64.



▲ Vom Online-Spiel zum realen Nuklearschlag: Unter Hackerfans genießt der Kinofilm "War Games" Kultstatus.

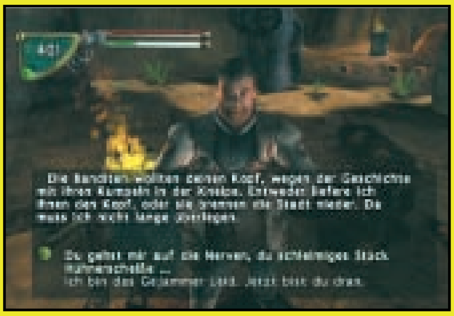






▲ Freunde des schwarzen Humors zocken 1989 "Nuclear War" auf Amiga: In dem unkomplizierten Strategiespiel von New World Computing schießen Comic-Politiker wie Ronny Raygun und Gorbachef auf die feindlichen Städte. Der 'Sieger' jubelt in der Endzeitwüste: "I won! I won!"





Radioaktiver Niederschlag macht aus Skorpionen riesige Monster (links): In "Fallout: Brotherhood of Steel" (Xbox) erkundet Ihr die Endzeitwüste in Echtzeit – neben den Kämpfen sucht Ihr vor allem nach verwertbaren Überbleibseln der Zivilisation.



Klassisches Rollenspiel in einer verwüsteten Welt: Segas "After Armageddon" macht Mutanten zu Helden!



Organisiert Fahrtroute und Versorgung einer Endzeit-Gang: "Roadwar 2000" gibt's für C64, Amiga, Atari ST und PC!



Massig Talente statt Charakterklassen: Electronic Arts' "Wasteland" (hier PC) gilt als eines der komplexesten RPGs für Homecomputer.

>>> die Schlacht verloren – der Atomangriff dient also als Zeitlimit. Neu ist die Idee allerdings nicht: Bereits im Vorläufer "Game Boy Wars Turbo" von 1997 gibt's in der finalen Schlacht Nuklearwaffen – und Ihr dürft sie auch einsetzen! Bis es soweit ist, müsst Ihr Euch aber gehörig anstrengen: Der Feind kontrolliert die komplette Karte und startet umgehend den Nuklearbeschuss. Um die ersten Runden zu überstehen, müssen die Soldaten von Eurer kleinen Basis aus in alle Himmelsrichtungen flüchten – sonst werden sie mit dem Erstschlag allesamt vernichtet! Anschließend spart Ihr viele tausend Goldstücke, um diese mächtige Waffe zu bauen: Die Mühe lohnt sich, denn der Feind muss seine Truppen an zwei Brücken konzentrieren – hier schlagt Ihr zu.

Es muss aber nicht immer der Krieg sein, von dem eine nukleare Bedrohung ausgeht: In "Sim City" (z.B. SNES) bereitet Euch die zivile Nutzung der Atomkraft einigen Ärger. So verpesten Atomkraftwerke zwar nicht die Luft, können aber explodieren. Dann wird die komplette Umgebung verstrahlt und für Jahrzehnte unbenutzbar: Erst nach und nach könnt Ihr die verseuchten Gebiete neu erschließen. Wer's nicht abwarten kann, zockt den Atomgau in einem eigenen Szenario.

Gang-Territorium

In "Sim City" ist nur ein Stadtviertel betroffen, aber was ist nach dem Atomkrieg? Wer die "Mad Max"-Filme kennt, weiß die Antwort: Die wenigen Überlebenden streifen durch eine Endzeitwüste und kämpfen um die letzten Nahrungs- und Benzinreserven. Origin Systems bringt den Mix aus Balleraction und Ressourcenmanagement 1985 auf die meisten Homecomputer: "Autoduel" spielt im Jahr 2030, von New York ist nur noch eine kleine Siedlung übrig: Hier ersteht Ihr einen PKW, den Ihr mit Schutzschilden, MGs, Flammen- und Nebelwerfer bestückt. Damit brettert Ihr aus der Vogelperspektive durch die Endzeitlandschaft, duelliert Euch mit Banditen und erledigt Botenmissionen.

Weniger taktisch und dafür deutlich actionlastiger sind fünf Jahre später Activisions "Deathtrack" (PC) und Titus "Fire and Forget 2: The Death Convoy" (diverse Homecomputer). Das Spielprinzip kennt Ihr aus aktuellen Rennballereien wie "Twisted Metal", die mit Mehrspieler-Modi komplexeren Spielspaß bieten – auch wenn ein Atomkrieg nicht immer im knappen Story-Absatz des Handbuchs steht.

Das Leben nach dem Gau

Ein besseres Gefühl für das Leben in der Endzeit vermitteln Rollenspiele, und auch die können sich auf vier Rädern präsentieren: Bei "Roadwar 2000" gründen Homecomputer-Fans ab 1986 eine Gang mit mehreren Vehikeln, brettern über die Straßen der Oberweltruinen und plündern eine Siedlung nach der anderen. Natürlich gibt's auch rivalisierende Banden, die Schlachten werden allerdings berechnet: Statt Euch um strategische Finessen zu kümmern, werbt Ihr neue Kämpfer an und kümmert Euch um die Versorgung der Truppe – denn ohne Nahrung und Medizin streiken Eure Anhänger und wenn Benzin oder Munition fehlt, können sie wenig ausrichten.

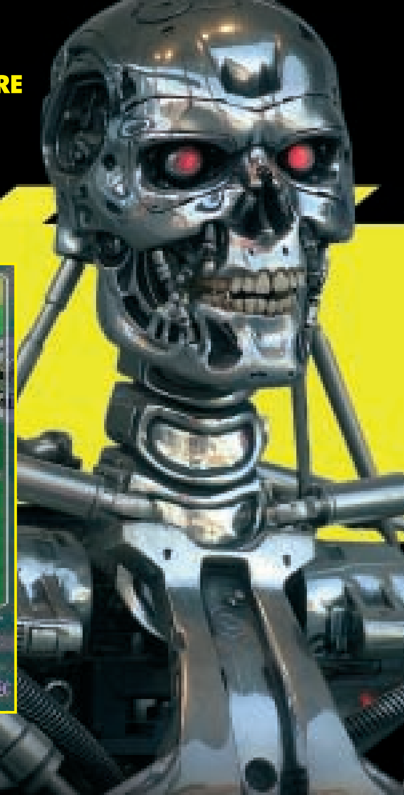




In "Burntime" für Amiga erforscht Ihr eine postnukleare Welt : Auf der Wüstenkarte (rechts) klickt Ihr Euch zu Siedlungen, Ruinen und Höhlen. Die Mutanten vor Ort besitzen individuelle Gesinnung, neben dem Kampf könnt Ihr auch Kommunikationsversuche starten (oben).







▲ Spontane Wutausbrüche, wüste Beschimpfungen oder sogar Spott und Hohn: : In Namcos "Metal Marines" (SNES) könnt Ihr stets eine Videoverbindung ins feindliche Hauptquartier aufbauen und die dortige Stimmung ausloten.

Ein Jahr später vollendet Electronic Arts den berühmten Endzeitklassiker "Wasteland", in dem Ihr zu Fuß durch die Endzeitwüste der einstigen USA marschiert: Die wenigen verbleibenden Städte halten die Nähe zum zentral gelegenen Fluss. Hier bewaffnet Ihr eine wüste Truppe mit Uzis, Laserwaffen und Bazooka, um damit die Mutanten der Einöde aufzumischen. Zahllose Rätsel, Sidequests und Survival-Talente machen das Abenteuer zum Kulttitel, der Euch mit kniffligen Kämpfen allerdings hart auf die Probe stellt. Zahlreiche Computerentwickler greifen das Thema auf, können "Wasteland" aber nicht übertrumpfen: Electronic Arts bringt den Nachfolger "Fountain of Dreams" für PC, Origin Systems schickt Euch in die Mutantenruinen von "Bad Blood" und Max Design verbrennt die Erde in "Burntime".

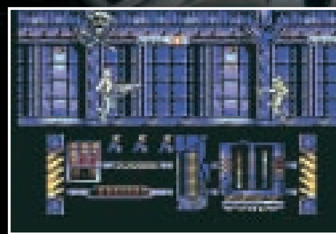
Auf Konsole sind Endzeitabenteuer dagegen selten: Mega-CD-Besitzer ergattern mit viel Glück die japanische Importversion von Segas "After Armageddon", das 1994 die Rollenspiellogik von "Final Fantasy" mit Wüstenlandschaft und Mutantenmonstern mischt – eine "Gaiden"-Variante ohne CD-Soundtrack gibt's auch auf Modul. Andere Adventures wie Eidos' "Project Eden" (PS2) spielen zwar nach dem Atomkrieg, aber in einer weit entfernten Zukunft, in der sich die Menschheit längst erholt hat. Die düstere Ausnahme ist "Fallout: Brotherhood of Steel" für PS2 und Xbox: In dem Action-Ableger der berühmten PC-Serie dürfen auch zwei Spieler die Endzeitwüste erkunden und Mutanten sowie Schurken in Echtzeit vermöbeln. Das spannende Abenteuer unterhält nicht nur mit vielen Missionen, sondern auch derber Wortwahl: Anstand und Sitten gilt es im Ödland nicht mehr zu wahren.

Erobert die Endzeit

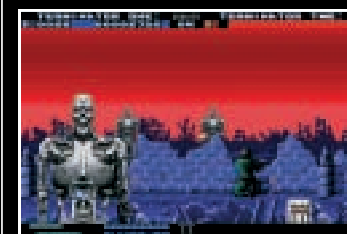
Natürlich finden sich auch einige Strategiespiele, die nach dem atomaren Gau handeln: Die meisten Titel wie "Twilight: 2000" (1991) oder "Soldiers of Anarchy" (2002) erscheinen jedoch für PC. Immerhin bedient Euch Namco 1991 mit den Echtzeitschlachten von "Metal Marines" (SNES). Nach dem Atomkrieg sind von den Kontinenten nur noch Inseln übrig, der Rest wurde vom schmelzenden Polareis überschwemmt. Mit Raketen und Mechs zwingt Ihr die feindlichen Inseln in die Knie. Dabei gilt es, die eigenen Basen durch Abwehrsysteme und Bunker zu schützen. Jeder strategische Erfolg wird mit Manga-Grafiken belohnt, in denen Euch der Gegner beschimpft. Postnukleare Kriege entfacht auch Eidos' "Warzone 2100" – allerdings weniger unterhaltsam.

Bis zum letzten Mann

Jetzt ist es soweit, die letzten Menschen haben den Atomkrieg überlebt und sich dann gegenseitig fast ausgelöscht: Die übrig gebliebene Hand voll Krieger setzt Ihren Fuß auf das Schlachtfeld – werden sie überleben und eine neue Zivilisation gründen? Ihr habt es in der Hand: Die letzte Hoffnung der Menschheit verteidigt Ihr in Echtzeitgefechten, den Anfang macht Dynamics' "After the War" für C64: Ihr hüpft durch eine Endzeitlandschaft und ballert auf alles, was sich bewegt. Weil die Handlung dieses Spielprinzips recht seicht ist, lehnen sich spätere Varianten an Kinohits an: In Ataris "Terminator 2: The Arcade Game" ballert man 1991 mit dem Fadenkreuz auf die mechanischen Menschenjäger. In "Terminator 3: Rise of the Machines" und "Terminator 3: The Redemption" für aktuelle Konsolen dürft Ihr dann auch manuell durch die düsteren Schächte der Rebellion stürmen. Neben "Terminator" kommt auch "Waterworld" auf Konsole, Oceans Umsetzung für SNES und Mega Drive ist allerdings ein Schnellschuss – und der darf beim Thema Atomkrieg auf keinen Fall passieren! *oe*



▲ Nieder mit den letzten Überlebenden: In "After the War" ballert Ihr Euch durch Wüste und unterirdische Bunker.



▲ Endzeitschlacht in "Terminator 2: The Arcade Game" (Mega Drive): Hier nehmt Ihr die Stahlkiller des Kinofilms ins Fadenkreuz.

NEXT LEVEL

PS3 – die Fakten

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360



>>I 15. März, Playstation-Konferenz, Tokio: Was der Namco-Bandai-Präsident zuvor schon als "unmöglich" bezeichnete, wird seitens Sony bestätigt. Der geistige Playstation-Vater Ken Kutaragi lässt verlautbaren, dass die Playstation 3 nicht im Frühjahr erscheint. Stattdessen ist der Release für November vorgesehen – allerdings weltweit. So würden USA, Japan und Europa innerhalb dieses Monats in den lange erwarteten PS3-Genuss kommen. "Ein komplett zeitgleicher Start ist praktisch unmöglich, aber wir können weltweit im November ausliefern", so Kutaragi.

Offizieller Grund für die Verzögerung ist der unfertige Kopierschutz AACS des DVD-Nachfolgers Blu-ray (siehe Glossar). Da die PS3 ein entsprechendes Laufwerk besitzt und alle Spiele auf Blu-ray-Medien erscheinen, wartet Sony erst noch ab. Wohl auch in der Hoffnung, dass die überteuren Komponenten (Laufwerk, Cell-Prozessor) im Herbst günstiger werden – ein anfängliches Verlustgeschäft wird jedoch nicht zu vermeiden sein. Der Playstation-Hersteller will die Zeit für die groß angelegte Massenfertigung nutzen: Pro Monat sollen eine Million PS3-Geräte in die Läden kommen. Ziel ist es, bis Ende des Geschäftsjahres (März 2007) sechs Millionen Konsolen zu produzieren.

Playstation 3 kompakt
Alle wichtigen PS3-Daten

Prozessor:	Cell-Chip mit 3,2 GHz von IBM, Sony und Toshiba mit 7 Sub-Prozessoren
Speicher:	256 MB XDR-RAM
Grafik:	Reality Synthesizer RSX von nVidia mit 256 MB GDDR3-VRAM
Features:	60 GB Festplatte HDTV-Unterstützung Blu-ray-Laufwerk kompatibel zu PSone & PS2 WiFi, Bluetooth
Erscheinungstermin:	November 2006
Voraussichtlicher Preis:	400-500 Euro

Massig Megabytes

Sprach man bei der PS3 bisher nur von einer optionalen Festplatte, geht Kutaragi in die Vollen: Die Harddisk soll zwingend erforderlich sein, um alle Fähigkeiten der Konsole auszunutzen. So kommt eine 2,5-Zoll-HDD mit 60 GB Kapazität zum Einsatz.

Als Betriebssystem fungiert Linux. Damit avanciert der Playstation-Spross zum Media-Center im Wohnzimmer – natürlich nur, solange leidige Kopierschutz-Mechanismen das Abspielen erlauben. Kommendes Jahr folgen Harddisks mit größeren Kapazitäten. Ken Kutaragi fordert gleichzeitig die Entwickler auf, die Festplatte ausgiebig zu nutzen – jedoch ließ er zunächst völlig offen, ob die HDD wirklich zur Standardausstattung der PS3 gehört – erst Tage später bestätigt Sony, dass die Festplatte im PS3-Lieferumfang enthalten sein soll.

Zentral vernetzt

Für eine Überraschung sorgte eine weitere Ankündigung: Passend zum PS3-Launch startet Sonys Online-Service 'Playstation Network Platform'. Damit zielt der Hersteller direkt in Richtung Xbox Live und guckt sich nützliche Features ab: Neben Voice-Chat und Freundesliste dürfen sich Spieler in Lobbys zu Online-Matches verabreden. Allerdings ist das System nicht geschlossen wie beim Konkurrenten: Sony erstellt eine offene Online-Infrastruktur, bei der auch fremde, aber lizenzierte Spieleserver Anschluss finden. Der 'Basic Service' soll dabei kostenlos sein. Offen bleibt die Frage nach einem kostenpflichtigen Premium-Service wie Xbox Live Gold. Sicher ist dagegen ein Online-Shop: Per Micro-Payment-System kommt Ihr an digitale Inhalte wie Add-Ons, Skins oder Spieledemos – ganz nach dem Microsoft-Vorbild. Details zum Bezahlsystem (Kreditkarte, Prepaid-Codes) wurden allerdings nicht verkündet.

Gerüchteweise wird schon an einem Online-Spielevertrieb gearbeitet. So könnten komplette Titel nach Bezahlung direkt heruntergeladen werden – ein Service, der sich gerade für PSone- und PS2-Titel anbietet. Einen ähnlichen Vertrieb plant Nintendo bereits für seine kommende Revolution-Konsole.



▲ Gut gerüstet: Zur digitalen Übertragung von HDTV-Signalen nutzt die Playstation 3 zwei HDMI-Anschlüsse in der neuesten Version 1.3 (siehe Ticker).

Next Level-Themen im Überblick:

TECH-TICKER >> +++ **Börse straft Sony.** Durch die Ankündigung der PS3-Verschiebung sank der Sony-Kurs um 1,8 Prozent. Tags zuvor verloren die Aktien bereits 2% durch einen Zeitungsbericht, der selbiges andeutete. +++ **Neues HDMI.** Die Playstation 3 wird den neuen Anschluss-Standard HDMI 1.3 unterstützen. Dieser bietet mehr als die doppelte Bandbreite, um HDTV-Signale zu übertragen. Höhere Farbtiefe, Auflösungen und Bildraten sind ebenso möglich. +++ **360 plus Handheld.** Microsofts neuestes Multimedia-Computerhandheld Origami kann voraussichtlich mit der Xbox 360 verbunden werden. So wird spekuliert, dass das Gerät sogar als Zweitbildschirm bei manchen Spieletiteln fungieren könnte. +++ **Blu-ray-Preise.** In den USA sollen handelsübliche Blu-ray-Disks mit Hollywoodfilmen etwa 23 Dollar kosten – also 20% mehr als DVDs. Selbigen Durchschnittspreis besaß die DVD bei ihrer Markteinführung 1997.





Meilenweit entfernt: Letztes Jahr versprach uns Sony noch fotorealistische Grafik auf der PS3 mit ihrer gezeigten E3-Demo von "Killzone" (links), die sich als vorberechnete Fälschung erwies. Aktuell geplante PS3-Titel wie "Untold Legends: Dark Kingdom" (rechts) enttäuschen im grafischen Vergleich dagegen noch auf ganzer Linie.

Downgrade

Bei der Abwärtskompatibilität herrscht dagegen Klarheit: Die Playstation 3 spielt zu 100% alle PS2- und PSone-Titel ab. Möglich wird dies durch die 'Emotion Engine' der PS2, die auch in der PS3 zum Einsatz kommt. Und nicht nur das: PSone-Klassiker wie "Metal Gear Solid", "Gran Turismo" oder "Tekken" dürfen sogar in HDTV-Auflösungen genossen werden.



Daneben zeigt sich die PS3 als überaus anschlussfreudig: Über WiFi bzw. USB kommuniziert Sonys Handheld PSP mit dem Hightech-Gerät und kann als Fernbedienung oder auch Zweitbildschirm für künftige Titel eingesetzt werden. Das wäre aber auch nichts Neues – Nintendo versuchte dies bereits beharrlich mit der Verbindung von Gamecube und GBA – jedoch nur mit dürftigem Erfolg.

Enttäuschend: PS3-Starttitel wurden bisher weder gezeigt noch genannt. Auch Entwickler müssen noch warten: Im Juli erhalten diese ihre finalen Developer-Kits von Sony. Erst dann können sie ihre Titel auf die PS3 feinabstimmen. Unter die Arme greifen ihnen dabei bereits 15 Firmen, die Enwicklerwerkzeuge anbieten, darunter Epic Games und Autodesk. *ts*



Pro Monat eine Million Stück: Trotz hohem Produktionsausstoß wird die Playstation 3 in den ersten Verkaufswochen dank riesiger Nachfrage kaum erhältlich sein.

GLOSSAR

AACS
AACS nennt sich der Kopierschutz von Blu-ray bzw. HD-DVD. Der Standard wird in allen entsprechenden Abspielgeräten verbaut – also auch in der PS3 – und soll unautorisiertes Abspielen und Kopieren verhindern. So wird Vervielfältigung und Ausstrahlung durch die MMC-Lizenz (Mandatory Managed Copy) eingeschränkt bzw. verboten. Selbst die digitale bzw. analoge Ausgabe lässt sich erzwingen oder ausschalten. Ebenso kann eine Gebühr für Kopien verlangt werden, was eine Online-Anbindung erforderlich macht. Derzeit verhandeln Hardwarehersteller und Filmstudios noch über letzte Spezifikationen.

Blu-ray
Neben HD-DVD buhlt Blu-ray um die DVD-Nachfolge. Das Format fasst dank geringerer Wellenlänge des Lasers und Schichtdicke (0,1 mm) 25 Gigabyte pro Layer. Als Kopierschutz findet AACS Verwendung. Ein Nachteil sind höhere Produktionskosten im Vergleich zu HD-DVD. Ein Blu-ray-Laufwerk verrichtet in der Playstation 3 seinen Dienst. Erste Blu-ray-Player werden in den USA im Mai erwartet – allerdings nur mit vorläufigem Schutzmechanismus.

Emotion Engine
Unter diesem Namen wurde der mit 295 MHz getaktete Hauptprozessor der Playstation 2 bekannt. In der PS3 kommt dieser für Input-Output-Aufgaben und zur Emulation von PSone-/PS2-Spielen wieder zum Einsatz.

HD-DVD
HD-DVD ist das Konkurrenzformat zu Blu-ray und unterstützt ebenso AACS. Dabei passen 15 Gigabyte auf eine Schicht. Der Vorteil ist hier die identische Dicke der Trägerschicht (0,6 mm) zur DVD. Dadurch können bisherige Produktionsstätten schnell umgerüstet und günstige Medien produziert werden. Microsoft kündigte bereits ein externes HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360 an. HD-DVD startete im März in den USA mit vorläufiger AACS-Version.

HDTV
'High Definition Television' (kurz HDTV) löst künftig die TV-Normen PAL und NTSC ab. Vorteil: Der neue Standard bietet hohe Bildschirmauflösungen mit bis zu 1920 x 1080 Bildpunkten, was eine glasklare Bildwiedergabe ermöglicht. Wurde bei bisherigen Fernsehern das Interlaced-Verfahren verwendet (Halbbilder bauen nur jede zweite Bildzeile auf), ermöglicht das Progressive-Scan-Verfahren bei HDTV ein flimmerfreies Bild dank Vollbild-Darstellung.



NACHGEHAKT
VON THOMAS STUCHLIK

Sony tut es Microsoft gleich: Die gewagte Aktion, ihr Produkt auf allen wichtigen Märkten zeitgleich zu starten, ist löblich – zumindest aus deutscher Sicht. Denn Spekulationen verwiesen den europäischen PS3-Start schon auf nächstes Jahr. Das Nachsehen haben momentan die Japaner, deren Frühjahrstermin nach hinten verschoben wurde. Doch Sony weist den schwarzen Peter von sich: Der noch nicht fertige Kopierschutz sei schuld. Wir glauben allerdings, dass Sony bis zum Produktionsstart im Sommer noch an der heiklen Hardware feilen wird. Cell, Blu-ray und HDTV in einem kompakten Gerät könnten derzeit noch so manche Probleme bereiten.

Ebenso auf Microsoft-Schienen fahren die Sony-Jungs in Sachen Online: Endlich kommt ein zentraler Service samt Downloads, Freundeslisten etc. zum Einsatz. Ärgerlich ist aber die Tatsache, dass immer noch kein Preis geschweige denn ein einziger Starttitel genannt wurde. Auch von nur annähernd halbfertigen PS3-Spielen ist wenig zu sehen. Zur E3 im Mai besteht also größter Nachholbedarf!



THE MAKING OF BOULDER DASH™





Die erste Arcade-Version von "Boulder Dash" entspricht dem Original: In Exidys Max-A-Flex-Automaten schlummert Atari-800-Hardware, Spiele werden auf Modulen gewechselt. Erst 1990 brachte Data East eine eigenständige Neuauflage in die Spielhalle.

DANK HANDHELD, MOBILTELEFON UND ONLINE-DADDELEI GEHT DIE GEWITZTE UNTERIRDISCHE DIAMANTENJAGD AUCH NACH 22 DIENSTJAHREN NOCH NICHT IN DIE VERDIENTE RETRO-RENTE.

>> "Boulder Dash" ist ein typisches Geschicklichkeitsspiel der frühen 80er-Jahre: Ein knuffiger Held und das einleuchtende Prinzip wecken das erste Interesse, der rasant steigende Schwierigkeitsgrad und die wohldosierte Einführung neuer Spielelemente sorgen fürs Suchtpotenzial. Obwohl dies vor zwei Jahrzehnten die perfekten Voraussetzungen eines Arcade-Münzfressers gewesen wären, brannte sich der 16 Levels lange Labyrinthklassiker zunächst in die Monitore der Heimcomputer-Gemeinde. Der Kanadier Peter Liepa entwickelte seinen Debüttitel für den Atari 800 – einem Rechner, dem er während seiner kurzen Spielemacher-Karriere treu blieb. Ganz im Gegensatz zu seinem Werk verschwand der Schöpfer nach Programmierung eines Nachfolgers wieder von den Zockerbildschirmen: "Ich verließ die Branche, weil der Atari 800 von Maschinen verdrängt wurde, die in meinen Augen ungeeigneter für Spiele waren – wie C64 oder IBM PC". Liepa wechselte ins Computergrafik-Business, die Rechte an seinem Geniestreich blieben bis heute beim US-Publisher First Star Software.



Der Kanadier Peter Liepa verließ wenige Jahre nach dem "Boulder Dash"-Erfolg die Spieleindustrie und arbeitet seither in der Computergrafik-Branche. Hier freut er sich über den Academy Award, den er mit seinem Arbeitgeber Alias/Wavefront vor einigen Jahren gewonnen hat.

Vom Plagiat zum Original

Der "Boulder Dash"- Spieler wühlt sich mit seinem Männchen durch eine Seitenansicht des Erdbodens, weicht fallenden Steinen aus und lässt diese durch gezieltes Untergraben auf Feinde plumpsen – die gefühlte Nähe zu "Dig Dug" kommt nicht von ungefähr. Chris Gray, der zweite Name im Titelbildschirm des Originals, hatte einem jungen Softwareverlag im kanadischen Toronto einen Spiele-Prototyp in BASIC angetragen, der auf dem Namco-Klassiker von 1982 basierte. Peter Liepa wurde hinzugezogen, um aus dem kruden Programm

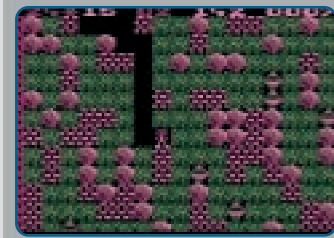


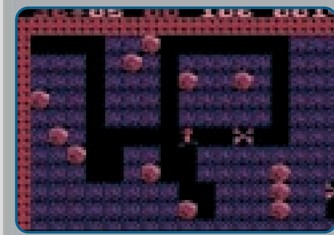
Steckbrief

Titel	Boulder Dash
Plattform	Atari 800, C64, Apple 2
Entwicklungsjahr	1984
Entwickler	Peter Liepa, Chris Gray
Hersteller	First Star Software, USA



Zwischen wild wachsender Amöbe und auf vorauszusehenden Bahnen flatternden Schmetterlingen wartet Rockford auf sein Ende – oder die Chance, ein paar Feinde durch Steinschlag in glitzernde Klunker zu verwandeln.

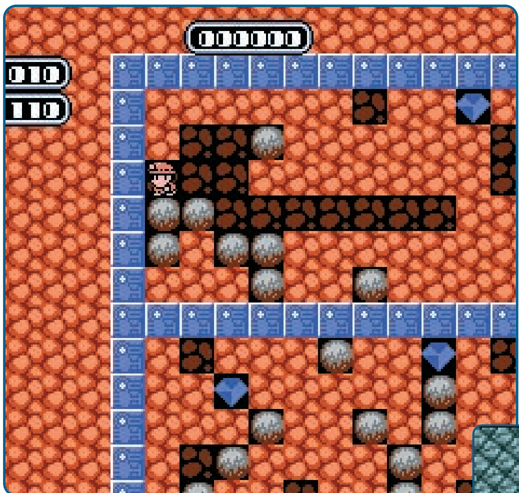




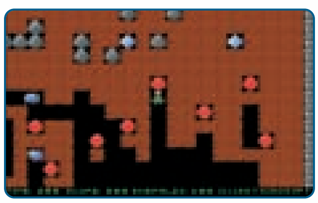


In vier mal vier Levels sammelt Rockford unter Zeitdruck Diamanten. Erst wenn eine bestimmte Zahl eingesackt ist, erscheint der Ausgang zur nächsten, knackigeren Stufe.

ein verkaufsfähiges Produkt zu machen – er änderte aber so viel am Ursprungskonzept, dass mit "Boulder Dash" schließlich ein eigenständiges Spiel entstand. Erste Versionen quetschten das gesamte Level auf nur einen Bildschirm, doch die Auftraggeber baten Liepa um hübschere Objekte und einen charakteristischeren Helden. So ließ der Entwickler die Höhlen wachsen, er führte Scrolling ein und programmierte einen Editor für die Animationen der Spielfigur. Aus dem zunächst "The Man" genannten Helden wurde "Rockford", aus einem undefinierbarem Pixelklumpen ein großköpfiges Wesen mit Ringelshirt. Um ihm mehr Leben einzuhauchen, verpasste Liepa seinem Helden niedliche Inaktivitätsgesten: Zwinkernd und mit dem Fuß tappend wartete Rockford ungeduldig auf die Befehle des Spielers – diese 'Leerlauf-Animationen' sollten in den folgenden Jahren zum Standardrepertoire nicht ganz ernst zu nehmender Pixelhelden werden.







Konsolenauftritte von "Boulder Dash" waren in den letzten zwanzig Jahren eher selten (hier die 1990er-NES-Variante und das GBA-"Boulder Dash Ex" von 2002). Dafür gab's Original und Fälschung (wie "Emerald Mine" für Amiga) auf beinahe jeder Computer-Plattform.

Vom Original zum Klon

Nachdem der Publisher in Toronto noch vor Fertigstellung von "Boulder Dash" einging, wandte sich Peter Liepa an First Star Software. Zum einen war dieser Spielehersteller in New York ansässig – und damit komfortabler zu erreichen als die zahlreichen kalifornischen Softwarehäuser. Zum anderen verfügte die Firma dank einer Partnerschaft mit Warner Brothers über ein gewisses Maß an Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit. Für First Star Software wurde "Boulder Dash" zum Glücksgriff und beinahe einzigem Daseinszweck (Heimcomputer-Fans mögen sich höchstens noch an die innovative Splitscreen-Actionstrategie "Spy vs. Spy" erinnern). Doch die Amerikaner konnten gar nicht so schnell Portierungen und Nachfolger für Apple 2, C64, Atari ST, Amiga, MSX, Colecovision oder NES auf den Markt werfen, wie die Konkurrenz mehr oder weniger freche Kopien des 'Männchen gräbt nach Juwelen und stirbt dabei durch Felsbrocken und Insektenmonster'-Spielprinzips. Über 200 "Boulder Dash"-Klone sind bis heute erschienen, auf manchen Plattformen liefen sie sogar dem Original den Rang ab – so wie Kingsofts Amiga-Variante "Emerald Mine" (entwickelt von "Siedler"-Vater Volker Wertich). "Die Nachahmung ist die aufrichtigste Form des Kompliments" – Peter Liepa nahm das Kopieren seiner Spielidee gelassen, First Star Software weniger: Bis heute verklagt der Publisher die Hersteller von Klonen, schließlich wird mit "Boulder Dash"-Produkten und -Lizenzen immer noch ordentlich Umsatz gemacht. Pocket PCs und Handys sind beliebte Plattformen für neue Varianten des Klassikers, aber auch Versionen für Xbox Live Arcade, Nintendo DS und Sony PSP hat man in Planung. Manche Spielideen überdauern eben Generationen. *sf*



Nightmare in the Dark (2000)
Lebensraum: Automat, Neo Geo

Steckbrief:
Totenkopfrüpel auf Rädern

Lieblingsattacke: überrollen	
Schwachpunkt: sein messerbesetzter Kopf	
Angstfaktor:	4 von 5
Schwierigkeit:	1 von 5
Pixelgröße:	176 Pixel

Der prächtig gezeichnete und höchst sehenswert animierte Totenkopf auf Rädern zerquetscht die Kapuzenträger-Protagonisten gnadenlos mit seinen überdimensionalen Rädern. Doch die oberste Plattform schützt Euch vor den unbarmherzigen Attacken: Malträtiert ihn aus dieser sicheren Position mit flammenden Skelett-Vasallen.

GROSS & PIXELIG

LEVEL2

NACH DER ERSTEN TUCHFÜHLUNG MIT DICKEN ENDGEGNERBROCKEN (MAN!AC 04/06) WIDMEN SICH DIE MAN!ACS HEUTE BÖSARTIGEN GESELLEN, DIE DEN ZWEITEN LEVELAUSGANG MIT LEIB UND SEELE BEWACHEN.

>>I Der zweite Endgegner hat es nicht leicht: Viele Entwickler stecken ihre Energie während der goldenen Automatenära in den ersten und letzten Bösewicht. Einerseits sollten Spieler an den Munzschlücker gelockt werden, andererseits am Ende ein krönender, meist knallharter Endkampf dem Zocker die letzten Münzen aus der Tasche ziehen. Doch diese Theorie widerlegen unsere Pfundskerle aus dem zweiten Level. Die schönsten, widerspenstigen und größten Levelhüter dieses Milieus zeigen sich auf den beiden Extended-Seiten von ihrer bösesten Seite. Weiterhin zählen wir auf Eure Unterstützung: Welche Endgegner brachten Euch zur Verzweiflung, welche Boss-Scharmützel haben Eure Controller zerstört? Schickt Eure übelsten virtuellen Widersacher an **boss@maniac.de** und fürchtet die pixelgetreue Widerbelebung Eures Todfeinds. *rf* I<<

Dungeons & Dragons – Shadow over Mystara (1996)
Lebensraum: Automat

Steckbrief:
Gehörnter Dämon

Lieblingsattacke: den Helden mit seiner Riesenpranke erdrücken	
Schwachpunkt: sein muskulöser Körper	
Angstfaktor:	5 von 5
Schwierigkeit:	5 von 5
Pixelgröße:	140 Pixel

Capcoms ambitioniertes Fantasy-Prügel-Abenteuer überrascht mit etlichen beeindruckenden Bossen. Bereits im zweiten Level macht Euren Helden dieses blaue Monster mit ellenlanger Lebensleiste das Leben schwer.





Crime Fighters (1989)
Lebensraum: Automat

Steckbrief: **Eishockeymasken tragender Beilschwinger**	
Lieblingsattacke: mit seiner Axt Euren Kopf zertrümmern	
Schwachpunkt: seine Waffe bleibt nach wuchtigen Schlägen im Zugboden stecken	
Angstfaktor:	4 von 5
Schwierigkeit:	2 von 5
Pixelgröße:	66 Pixel

In "Crime Fighters" tauchen viele von Horror-Filmen inspirierte Endgegner auf. Besonders der finstere Jason-Verschnitt sorgt für zittrige Knie. In der japanischen Fassung sorgt zudem eine animierte, sich entblößende Badenixe für Verwirrung.



Metal Slug X (1999)
Lebensraum: Automat, Neo Geo, Playstation

Steckbrief: **Stählernes Bagger-Ungeheuer**	
Lieblingsattacke: bildschirmfüllender Laser	
Schwachpunkt: sein vorlauter, weit geöffneter Schlund	
Angstfaktor:	3 von 5
Schwierigkeit:	2 von 5
Pixelgröße:	188 Pixel

Nach dem Kampf mit mumifizierten Menschen und Hunden erklimmt Ihr den streng bewachten Turm. Ein Slug und Schatztruhen verheißen nichts Gutes. Es ist still – zu still. Von unten nähert sich der eiserne Levelhüter, der den halben Bildschirm einnimmt und Euch vor seinem Ableben nochmals tüchtig erschreckt.



Three Wonders (1991)
Lebensraum: Automat, Saturn

Steckbrief: **Laser schleuderndes Mondgesicht**	
Lieblingsattacke: Laserstrahlen in alle Himmelsrichtungen schicken	
Schwachpunkt: der Himmelskörper ist an jeder Körperstelle verletzbar	
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	2 von 5
Pixelgröße:	190 Pixel

Vor dem Hintergrund von Sternenfirmamenten fliegen die "Chariot"-Helden genüsslich durch die eiskalte Nacht. Doch ein mit Diamanten besetzter Halbmond stört abrupt das romantische Szenario. Um den Abend zu retten, deckt Ihr das Nachtgestirn flugs mit dutzenden Projektilen ein – Herr Luna zerfällt daraufhin in seine Einzelteile.









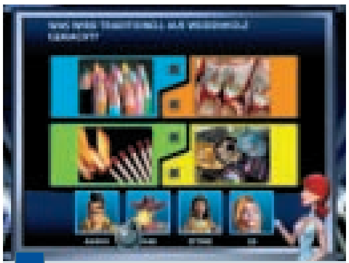
Titel: Automatenumsetzungen für Atari VCS – **Hersteller:** Atari – **Jahr:** 1983/1984 – **System:** Atari VCS 2600

Während Anfang der 80er-Jahre viele Anzeigen amateurhaft gerieten, bewarb Atari seine Titel in einer intelligent aufgemachten Motivserie, auch wenn sie heute eher unfreiwillig komisch wirkt. Außerdem bemerkenswert: Häufig wurden Frauen dabei als fröhlich mitspielend und nicht nur als schmückendes Beiwerk gezeigt.

Buzz! Das große Quiz



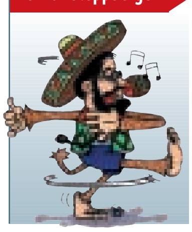
PS2 Das ist neu: Einige Runden laufen mit Videoeinblendungen ab.



PS2 Habt Ihr nur Bilder als Antwortmöglichkeiten, wird's schon mal knifflig.

Wer beim ersten "Buzz" den Abspann angesehen hat, wusste bereits Bescheid: Das dort angekündigte "große Quiz" mit Fragen aus allgemeinen Wissensgebieten geht zu Ostern an den Start. Das Grundkonzept des Fragespiels blieb unangetastet, wurde aber an die veränderten Inhalte angepasst: Nun lauscht Ihr nicht mehr Songfetzen, dafür werden zur jeweiligen Aufgabenstellung zugehörige Motive meist per Standbild eingeblendet – ein paar Runden genießt Ihr sogar vollwertige Videoschnipsel. Tretet Ihr zum Standardspiel für bis zu vier Teilnehmer an, ratet Ihr Euch durch acht Runden – die meisten sind vom Vorgänger bekannt, bei den Neuzugängen geht es z.B. darum, gezielt Kontrahenten per Fadenkreuz-Auswahl zu eliminieren oder in Teamarbeit zusammen mit einem anderen Teilnehmer zu punkten. Erfreulich: Auf Wunsch lassen sich unpopuläre Runden ganz ausschließen. Als "Buzz"-Stimme tritt nicht mehr Ingolf Lück an, sondern ein weniger prominenter, aber mindestens gleichwertiger RTL-Sprecher. In den flotten Minispielen dürfen sogar acht Ratefüchse gleichzeitig ran. Aus diesem Grund bietet Sony das Quiz nicht nur im Set mit vier Buzzern für 60 Euro an, sondern Zubehör und Spiel auch separat (je 40 Euro). *us*

Ulrich Steppberger



"Buzz" macht im zweiten Anlauf eine stimmigere Figur: Wer beim Musik-Vorgänger über die Qualität der nachgespielten Songs jammert, wird sich diesmal leichter tun – schließlich bestimmen nun Bilder und Videoclips das Geschehen. Am Grundprinzip hat sich natürlich kaum etwas geändert, wobei die neu eingeführten Raterunden mehr Charme besitzen als die entsorgten Varianten des Erstlings. Auch die flexible Wahlmöglichkeit, welche Aufgaben Ihr erfüllen wollt, ist ebenso positiv wie die Erhöhung der Teilnehmerzahl bei den Minispielen. Einige Grundprobleme bleiben zwangsläufig ungelöst: Regelmäßig kommen Euch z.B. Fragen unter, die entweder banal oder konfus sind. Wer den Vorgänger mochte, wird aber auch die neue Quiz-Runde lieben.

Genre: Partyspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Relentless Software, UK
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Buzzer, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2: April
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: keine Umsetzung geplant

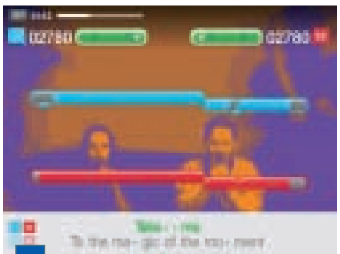
Alternativen:

PS2	Wer wird Millionär 2. Edition (44%, MAN!AC 03/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 56 %
Sound 70 %
70 % Spielspaß

Geselliges Wissensquiz, das einige Macken des Vorgängers sinnvoll ausmerzt.

SingStar Rocks!



PS2 Leider immer noch möglich: summend zum Sieg.

Mit "SingStar Rocks!" bringt Sony nun schon die fünfte Inkarnation der Serie auch auf den deutschen Markt. Wie gewohnt könnt Ihr optional die "EyeToy"-Kamera anschließen, um so im Effektgewitter auf dem Bildschirm so manchem Pop-Sternchen Konkurrenz zu machen. Leider ließen sich diesmal die Entwickler keine neuen, spaßigen Minispiele einfallen und selbst von der "Pong"-Variante aus "SingStar 80's" fehlt jede Spur. Wer gehofft hatte, ohne die störenden Stimmen der Stars echtes Karaoke singen zu können (wie es noch teilweise im Ur-"SingStar" möglich war), wird ebenso enttäuscht. Größter Kritikpunkt ist die Songauswahl, die keinem in der Redaktion durchdacht schien und gefiel. In einem "SingStar Rocks!" erwarten wir normalerweise keine Schmonzetten wie "Wind of Change" oder "Du trägst keine Liebe in Dir". Trotzdem ist "Rocks!" für alle "SingStar"-Jünger empfehlenswert, die schon sehnsüchtig auf weiteres Mikro-Futter warten. Einen Blick auf die Titelliste sollte aber selbst diese Spezies in Betracht ziehen. *mi*

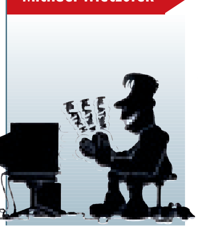
Möchtegern-Rock

Die deutsche "SingStar Rocks!"-Songliste

- **Blur:** "Song 2"
- **Bowling for Soup:** "1985"
- **Christina Stürmer:** "Ich lebe 2005"
- **Coldplay:** "Speed Of Sound"
- **Deep Purple:** "Smoke On The Water"
- **Echt:** "Du trägst keine Liebe in Dir"
- **Extreme:** "More Than Words"
- **Franz Ferdinand:** "Do You Want To"
- **Gwen Stefani:** "What Are You Waiting For"
- **Jet:** "Are You Gonna Be My Girl"
- **Juli:** "Die perfekte Welle"
- **Kasabian:** "Club Foot"
- **Keane:** "Everybody's Changing"
- **KT Tunstall:** "Black Horse & The Cherry Tree"
- **Matthias Reim:** "Verdammt ich lieb dich"
- **Nirvana:** "Come As You Are"
- **Queen:** "Don't Stop Me Now"
- **Razorlight:** "Somewhere Else"
- **Revolverheld:** "Die Welt steht still"
- **Rolling Stones:** "Paint It Black"
- **Rosenstolz:** "Es könnte ein Anfang sein"
- **Scorpions:** "Wind Of Change"
- **Selig:** "Ist es wichtig"
- **The Hole:** "Celebrity Skin"
- **The Killers:** "Somebody Told Me"
- **The Undertones:** "Teenage Kicks"
- **Thin Lizzy:** "The Boys Are Back In Town"
- **Tocotronic:** "This Boy Is Tocotronic"
- **Wir sind Helden:** "Denkmal"

Rote Schrift: Deutschland-exklusive Titel

Michael Wieczorek



My life was not saved by Rock and Roll: Irgendwie ist die Musikauswahl bei "SingStar Rocks!" nichts Halbes und nichts Ganzes. Wirklich rockige Lieder sind sogar eher die Ausnahme. Nichtsdestotrotz bin ich auch dieses Mal mit Herzblut bei der Sache, wenn es wieder darum geht, die Tonbalken farbig zu füllen. Außerdem hat "Rocks!" für mich auch ein paar richtige Knaller im Angebot wie "Don't stop me now" und "More than words". Langsam wünsche ich mir aber echte Neuerungen und Verbesserungen: Noch immer gibt es teils ungewohnte Wechsel zwischen Lead- und Background-Vocals, ein echter Karaoke-Modus fehlt obendrein. Nach vier "SingStar"-Teilen hätte die Serie zudem mal einen neuen Look verdient.

Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: je nach Singtalent

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony Studios, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Mikrofon, ○ Maus, ○ Lightgun, ✓ EyeToy-Cam
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2: März
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	SingStar 80's (82%, MAN!AC 12/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 80 %
75 % Spielspaß

Gewohnter Träller-Spaß, der allerdings wenig rockig daherkommt.

The Elder Scrolls 4: Oblivion



360 Düstere Zeiten: Das war bis vor wenigen Tagen noch eine blühende Metropole des Kaiserreichs.



360 Helft den imperialen Streitkräften dabei, eine vom Dämonenprinzen und seinen Bestien besetzte Stadt zurück zu erobern!



360 In schickem Feuerrot gehalten: die Höllendimension 'Oblivion'.

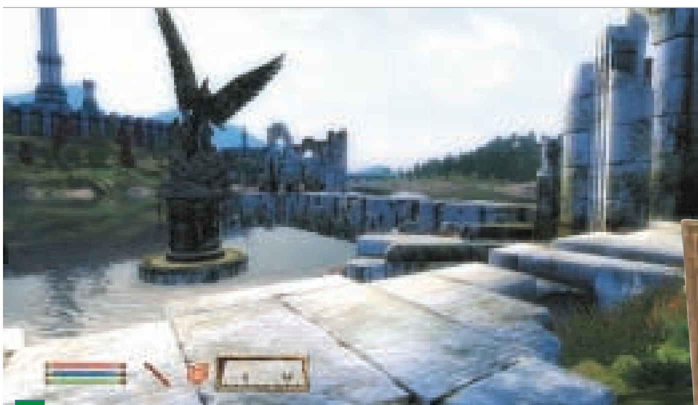


360 Hier lasst Ihr es Euch nach einem stressigen Metzeltag gut gehen.

Das RPG-Genre kennt viele Spielarten: Bei "Champions of Norrath" & Co. ergattert Ihr die kostbaren Erfahrungspunkte in actionlastiger "Gauntlet"-Manier, Fans japanischer Rollenspiele frönen ihrer Sammelleidenschaft Runde für Runde und per Menü. Andere Titel wie Biowares "Knights of the Old Republic" wiederum kombinieren beide Welten miteinander: Ihre Lösung vereint Taktik und Echtzeit-Elemente.

Doch ein bis Ende der 90er dominantes Rollenspiel-Sub-Genre ist inzwischen fast ausgestorben: Das RPG-Abenteuer aus der Ego-Perspektive. Schon lange bevor PC-Ballermänner mit frühen Ego-Shootern auf dumpfe Dämonenjagd gingen, durchwanderten Rollenspieler aus der ersten Person düstere Dungeons – zunächst Spielrunde für Spielrunde, später (mit zunehmenden technischen Möglichkeiten) in Echtzeit. "Wizardry", "Dungeon Master", "Eye of the Beholder" und "Lands of Lore" waren die Blockbuster dieser prä-polygonalen Ära – denn statt echter 3D-Landschaften wurden 2D-Katakomben erforscht. Ein schrittweises 'Umblättern' der Verlies-Optik gaukelte den räumlichen Effekt bloß vor.

Erst mit Origins "Ultima Underworld" bekam das Ego-RPG echte 3D-Räumlichkeit: 'Flüssig-Scroller' nannte man das neue Genre und fieberte fortan jeder Veröffentlichung entgegen, die sich der neuen Technik bediente – darunter auch Bethesdas "Elder Scrolls". Damals war's ein Geheimtipp unter Anhängern dieser RPG-Gattung – heute und drei Episoden später ist "Elder Scrolls" der letzte Überlebende seiner Zeit – ein Dinosaurier an Umfang, regeltechnischer Komplexität und Behäbigkeit, der es in der Zeit von "Final Fantasy", "Jade Empire" und "KOTOR" noch mal wissen will. Hier werden keine ausgefeilten, schrägen Charaktere oder romanreifen Geschichten präsentiert – hier steht die Simulation einer anderen Welt im Vordergrund. Der "Elder Scrolls"-Spieler will keinen fremden Protagonisten dabei zusehen, wie sie spannende Abenteuer erleben – er



360 Glanz und Grafik-Glorie verflossener Epochen. Hinter der versunkenen Stadt (darunter liegt ein Dungeon): die gigantische Hauptstadt des Reichs.

Oblivion: Ein Spiel macht was her

Oder: Die Kunst, eine gurkige Eindeutschung doch noch attraktiv zu machen

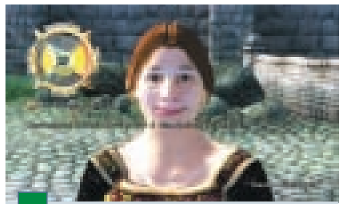


Für die deutsche Standard-Ausgabe legt Ihr 60 Euro hin, aber für nur zehn Euro mehr gibt's die volle "Oblivion"-Packung! Die 'Collector's Edition' kommt im Pappschuber mit ausklappbarem Innenteil und reichlich Bonus-Material: eine extra DVD gewährt Einblicke in den Entwicklungsprozess – und für Gimmick-Sammler gibt's eine Münze in imperialer Währung. Das besondere Prunkstück ist der gebundene und reich illustrierte Begleit-Almanach zum Kontinent Tamriel, in dem Ihr alles Wissenswerte über die "Oblivion"-Welt erfahrt.





360 **Hottehüs müssen draußen bleiben: Während Ihr Euch in der Stadt vergnügt, einer Gilde beitretet und mit hübschen Hofdamen flirtet, wartet Euer treues Ross in einem Stall vor den Toren auf Eure Rückkehr.**



360 **Steigert mit dem Dialog-Mini-Game Eure sozialen Fertigkeiten!**

NEXTGEN-FAKTOR

Eine ähnlich umfangreiche und prächtige Welt kriegt keine andere Hardware hin.

TV VS HDTV

Sieht auch auf Eurem TV richtig gut aus – nur leider machen manche Konsolen beim HDTV-losen "Oblivion"-Spiel Schwierigkeiten.

will selber der Held sein, den Atem des Drachen im Nacken spüren und mit schweißnassen Fingern das Schwert im Monsterwanst versenken – eben ganz und gar in eine andere Realität abtauchen. Diesen Wunsch teilt er mit den meisten Ego-Shooter-Fans – mit dem kleinen Unterschied allerdings, dass er sein Alter Ego verbessern und ganz nach Rollenspieler-Art Monster für Monster zum strahlenden, unbezwingbaren Heroen trimmen will.

Alternative Realität

Wer sich genau diese Art von Rollenspiel wünscht, dem kann geholfen werden – denn Bethesda hat sich für seine vierte "Elder Scrolls"-Inkarnation ganz der Erfüllung dieses Traums verschrieben. Der ganze Kontinent Tamriel mit all seinen prächtigen Städten, verdreckten Käffern, Wäldern, Gebirgen und immerhin über 200 Ruinen, Kerkern sowie sonstigen Dungeon-Sorten wartet nur darauf, Schritt für Schritt von Euch erforscht zu werden. Und während Euer 'Elder' mehr oder weniger träge (je nachdem, wie schwer er bepackt ist) durch Unterholz, in schummrigem Grün ausgeleuchtete Kavernen und finstere Gassen 'scrollt', da geht der Rest der Spielwelt seinen gewohnten Gang. Bauern zieht's pünktlich zum ersten Hahnenschrei aufs Feld, die verrußte Waffenschmiedin schließt die Tür zu ihrer Werkstatt auf, die in Hunde vernarrte Nachbarin führt ihre hechelnden Wauzis Gassi, die Fürstin sitzt auf ihrem Thron zu Gericht – und wie üblich schläft das Böse niemals. Die "Oblivion"-Welt lebt, folgt dem Rhythmus von Tag und Nacht, funktioniert – wo angebracht – streng nach Uhr und erwartet, dass man ihren Terminplan befolgt. Aber aller Komplexität zum Trotz müsst Ihr hier keinerlei Richtlinien oder Gesetze pauken. Denn Euer Alter Ego erlebt nicht nur seine Streifzüge durch Wald, Stadt und Flur in Echtzeit – auch die Gefechte gegen geflügelte Kobolde, tückische Mini-Saurier, Teufel aus den Abgründen 'Oblivions' und Anhänger daedrischer Kulte funktionieren wie 'in Echt'. Das heißt, Ihr schwingt das Schwert wie ein Action-Held und lasst Pfeile oder Feuerbälle in Shooter-Manier los zischen.

Steile Lernkurve

Der Rollenspiel-Faktor dabei: Wie souverän Ihr mit Klinge, Axt, Streitkolben & Co. Monsterschädel zermatscht, darüber entscheiden Eure Werte – und davon gibt's im mehrere Aktenreiter umfassenden Menü reichlich. Wer z.B. einen niedrigen Ausdauerwert hat, dem geht beim Schwertschwingen schnell die Puste aus. Eine hohe Skala bei der jeweiligen Waffenfertigkeit hilft beim Treffen – Stärke und Agilität dagegen sind erforderlich, um während des

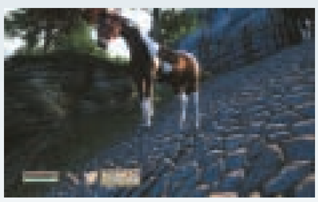


360 **Betretet Ihr die "Oblivion"-Verliese nach einigen Stunden erneut, sind die Monster wieder 'nachgewachsen'. Auf zur fröhlichen Kampfübung mit dem Katana!**

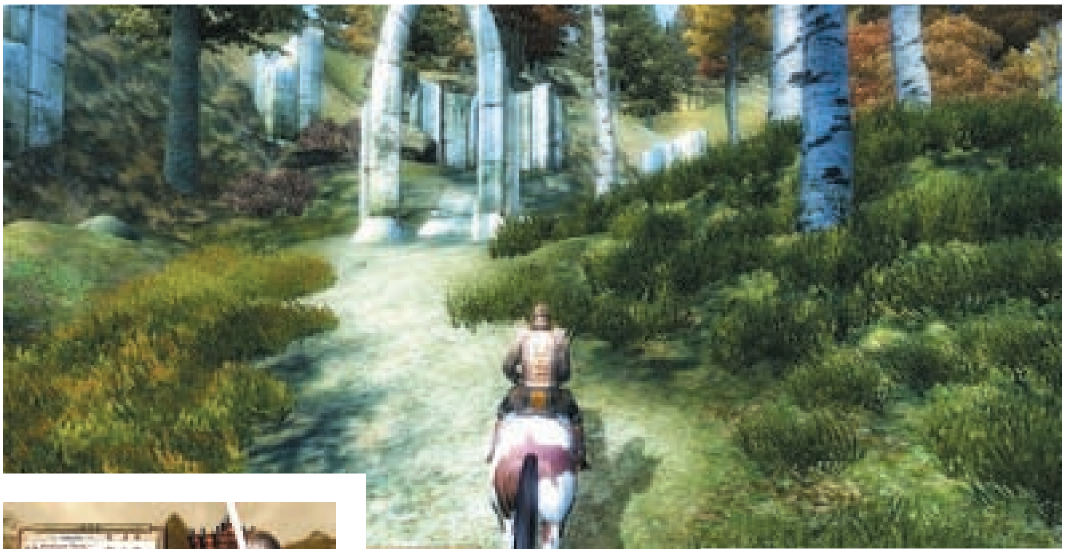
▪ ▪ ▪ Oblivion: Ein Spiel macht Probleme ▪ ▪ ▪

Oder: Die Kunst, das eigene Produkt zu sabotieren

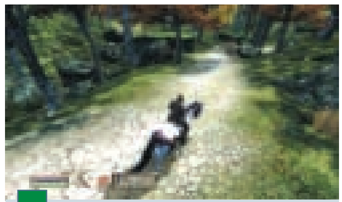
Obwohl Ihr die Haupt-Story in knapp 30 Stunden durchzockt, bietet "Oblivion" den Forschern unter Euch genügend Stoff für mehrere Monate voller packender Abenteuer. Leider wird diese Komplexität teuer erkauft: Offensichtlich ist der gigantische Kontinent 'Tamriel' seinen Schöpfern über den Kopf gewachsen. Darum hat eine Vielzahl kleinerer Patzer bis zum fertig verpackten Produkt überlebt: darunter über den Boden schwebende Pferde (siehe Bild), fehlende Mauerteile und nicht zuletzt strunzdumme KI-Charaktere, die sich beim Ritt über Straßen oder Trampelpfade hoffnungslos ineinander verkeilen.
Besonders eklig aufgefallen ist uns aber eine verpatzte Abfrage, nach der wir wegen eines Pferdediebstahls, den wir gar nicht begangen hatten, zu einem saftigen Bußgeld verdonnert wurden! Ähnlich ärgerlich: Die deutschen Bildschirmtexte verprellen Euch manchmal mit wirrem Deutsch-Englisch-Mix, Wortdopplungen und fehlenden Satzbausteinen. Zusätzlich wurden manche Phrasen und Überschriften grob entstellt, damit sie ins enge Platzkorsett der Kästen passen: Auf diese Weise entstand stellenweise unverständlicher 'Abkürzungs-Code' – oder eine auf die Hälfte reduzierte Antwort-Option im Dialog-Menü. Im 720p-Modus leidet "Oblivion" unter Pop-Ups und nervigen Streaming-Rucklern. Im normalen TV-Modus kamen gar extreme Slow-downs und längere Ladepausen hinzu. Die Entwickler mussten auch größere Kompromisse bei der Weitsicht eingehen als versprochen: Entfernte Texturen wirken fast wie ein Überbleibsel aus unscharfen N64-Tagen.



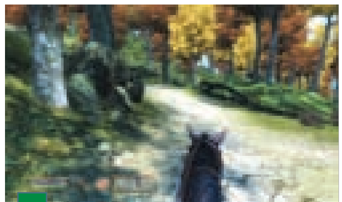




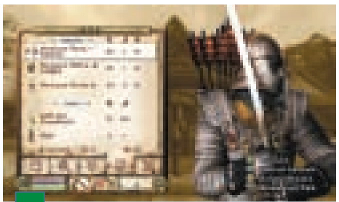
360 Wichtige Städte sind bereits auf Eurer Karte verzeichnet, Ruinen und Verliese müsst Ihr selbst entdecken.



360 Wechselt in die Außenansicht, um Ross & Reiter zu sehen.



360 Beim Ritt aus der üblichen Ego-Sicht seht Ihr vom Gaul nur den Kopf.



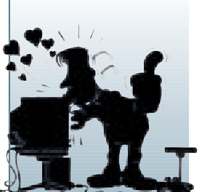
360 Lässt keine Wünsche offen: das mit Aktenreitern unterteilte Menü.



360 Unser Samurai-Dunmer ist feuerresistent, drum versucht's der Kobold jetzt mit Blitzzaubern. Aber mit der richtigen Ausrüstung sind wir auch dagegen gefeit!

Kampfes mit Hiebwaffen ordentlich Schaden anzurichten. Wie Ihr all diese Zahlen steigert? Das passiert quasi von selbst: Denn getreu dem Motto 'Learning by doing' wird bei "Oblivion" nur besser, was Ihr oft einsetzt. Will heißen: Euer Spielstil bestimmt Euren Werdegang. Wer z.B. gerne und häufig drauflos hext, Blitze schleudert und für überhaupt jedes Problemchen gerne auf Zauber zurückgreift, der steigert vor allem seine mystischen Talente. Trotzdem solltet Ihr Rasse und Klasse nicht außer Acht lassen: Ein Ork eignet sich eben besser zum Kämpfer als zum Hexenmeister, während vor allem Dunkelelfen (die berüchtigten "Morrowind"-'Dunmer') gute Kampfmagier abgeben. Und schließlich entscheidet die Wahl Eurer Klasse darüber, welche Fertigkeiten Ihr besonders trainieren müsst, um in den Genuss eines Stufenaufstiegs zu kommen. Nur wer diese Level-Karriereleiter nach oben steigt, der steigert sein Gesamtpotenzial und darf drei Primärattribute seiner Wahl anheben. Keine leichte Wahl, denn die sind Euren Fertigkeiten übergeordnet – entsprechend wirkt sich Eure Entscheidung auf eine ganze Latte von Talenten aus. Und längst nicht jedes davon dient dem Kampf: Umsichtige Abenteurer lernen die Schmiedekunst und reparieren ramponierte Waffen selbst. Und nicht nur Diebe sind gut damit beraten, sich in Anschleichen bzw. Schlösserknacken zu üben! Hobby-Alchemisten tragen Mörser, Stößel und Destilliergerät im Gepäck, um aus den Organen besiegter Kreaturen und dem, was so am Wegesrand wuchert, heilsame bis tödliche Tinkturen zu mixen. Oder Ihr verbessert Eure Umgangsformen, indem Ihr regelmäßig mit Hinz und Kunz palavert oder bei der schönen Schankmaid Euren Charme spielen lasst. Ob's klappt, das verrät Euch ein rundes Dialog-Diagramm – eine Art Mini-Game, bei dem Ihr mit Taktik, Voraussicht und ein bisschen Glück nicht nur neue Informationen, sondern vor allem Wertsteigerungen erspielt. Ebenfalls klug beraten ist, wer sich beizeiten einer seinen Neigungen entsprechenden Gilde anschließt – denn abseits von der zentralen Geschichte um einen ermordeten Kaiser und die obligatorische Verschwörung aus dem Höllenschlund halten diese Interessen-Gemeinschaften einträgliche Aufträge parat. Außerdem findet Ihr hier Lehrmeister, die Eure Fertigkeiten zusätzlich aufmöbeln: Besonders dann nützlich, wenn Ihr in Eurem Fachgebiet schon so gut seid, dass Ihr ohne fremde Anleitung nicht mehr weiter kommt. *rb*

Robert Bannert



"Oblivion" erfüllt fast alle lang gehegten Rollenspieler-Träume auf einmal: Endlich dürfen wir eine Fantasy-Welt ohne Grenzen bereisen, einen bis ins letzte Polygon-Eck durchgestylten Kontinent unsicher machen und die totale Bewegungsfreiheit genießen. Ihr wollt die Straße verlassen, einen kleinen Waldspaziergang machen und einfach die Aussicht genießen? Nur zu! Bethesdas Geniestreich ist ebenso Welten-Simulation wie spannendes Action-Rollenspiel und lädt Euch mit einem bis dato unbekannten Detailgrad zum wochenlangen Fantasy-Urlaub ein. Hinzu kommen die genialsten Dungeons der Genre-Geschichte: Spätestens hier ist Euch, als würdet Ihr "Der Herr der Ringe" am eigenen Leib erleben. Schummer-Beleuchtung, fotorealistische Texturen, mystische Lichteffekte und ekelhaft detaillierte Monster machen aus den "Oblivion"-Kerkern mehr als nur platte Jagdgründe für EP-Jäger. Die in unserem Kasten aufgeführten Mankos sind zwar ein echtes Ärgernis – aber den Spielspaß am Rollenspiel-Großereignis "Oblivion" schmälern sie nur minimal. Wer das fast völlige Fehlen von Charakter-Design verschmerzen kann, greift zu!

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 70 Euro

E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360: bereits erhältlich
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bethesda, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.bethesdasoftworks.com

Pro
- fast völlige Bewegungsfreiheit
- schöne 3D-Kulissen
- komplexes, ausgeklügeltes Spielsystem
- Charakter-Entwicklung herrlich flexibel

Contra
- schlampig übersetzte Bildschirmtexte
- technische Macken (siehe Kasten)

Alternativen:

PS2	**King's Field 4** (63%, MAN!AC 06/03)
Xbox	**Arx Fatalis:** (79%, MAN!AC 01/04)
NGC	**keine erhältlich**

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Xbox 360

Grafik 80 %
Sound 84 %

92 % Spielspaß

Trotz aller Patzer überragendes und gigantisch großes Ego-Epos, in dem fast alles möglich ist.

Sword of Etheria



PS2 Wer will der Erste sein? Mit R1 prügelt Ihr auf einen Gegner ein.



PS2 Mit der nötigen Team-Energie entfacht Ihr vernichtende Spezialmanöver.

Bösewichter in morbiden Mecha-Rüstungen, Götter, die sich gegen Menschen verschwören und deformiertes Mutanten-Pack, das mächtig Prügel bezieht: Das ist der Stoff, in dem aus Japan Trash-Legenden gemacht sind. Mit "Sword of Etheria" (in Fernost heißt's "OZ") serviert Euch Konami das passende Beat'em-Up-Adventure: Zusammen mit einer Truppe aus jüngst bekehrten und ehemals bitterbösen Götterboten metzgert sich Teenager Fiel durch Wüsten, Wälder und Gebirgspässe, um den himmlischen Kontroll-Freaks zu entthronen und die Wahrheit über seine Herkunft zu erfahren. Dabei nutzt der Anime-Struwwelpeter die Fähigkeiten einer zum Zauberschwert mutierten Miezekatze sowie die bei erfolgreichen Metzelgängen gewonnene 'Etheria'-Energie, um brachiale Beat'em-Up-Combos auszuführen und gemeinsam mit seinen KI-Kollegen Team-Attacken einzuleiten. Bei letzteren prügelt Ihr Euch das zuvor benommen gedroschene Monster so lange wie einen Beach-Volleyball zu, bis Ihr genügend Gruppen-Energie gesammelt habt, um ein Etheria-geladenes Super-Manöver zu entfachen. Nach geschlagener Level-Schlacht münzt Ihr übrig gebliebene Vorräte in Energie- und Attributs-Verbesserungen um. *rb*

Robert Bannert



Wer auf gurkige Mecha-Animes wie "Guyver" steht, der kann sich mit der "Sword of Etheria"-Welt und ihrer hoffnungslos antiquierten Spielmechanik vielleicht anfreunden, aber alle anderen packt das nackte Grauen. Sind detailarme Ruckel-Grafik, gähnende Level-Leere und das teilnahmslose Ingame-Blabla der deutschen Synchro-Sprecher (die Zwischensequenzen bleiben englisch) mit einem Herz für Low-Budget-Machwerke gerade noch zu verschmerzen, ist's bei der hoffnungslos überfrachteten Steuerung mit der Toleranz endgültig vorbei. Nicht nur, dass Ihr Euch bereits nach kurzer Zeit einen Knoten in die Finger fummelt – nein, die meisten Manöver sind auch noch herzlich überflüssig, denn stures Button-Getrümmere führt meist ebenfalls ans Ziel.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, ✔ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 God of War (91%, MAN!AC 08/05)
Xbox Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 02/04)
NGC Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)

Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 64 %
54 % Spielspaß

Noch spielbares, aber belangloses Fantasy-Geschnetzel mit einem Hauch von Adventure.

Pro Evolution Soccer Management

VIDEO AUF DVD!



PS2 Wählt weise: Die Spielerbeobachter besitzen individuelle Fähigkeiten.



PS2 Die tolle Präsentation wertet auch langweilige Partien auf.

Auf dem Rasen hat Konami mit "PES 5" klar die Referenzhosen an, doch wie sieht es auf dem Managersessel aus? "PES Management" lässt Euch in die Haut eines Vereinsmanagers schlüpfen: Erstellt zu Beginn im Editor Euer virtuelles Alter Ego und entscheidet Euch dann für eine von sechs europäischen Ligen: Während für Anfänger ein deutscher Mittelfeldklub wie Wolfsburg ideal scheint, wagen sich Profis bei Inter an das Unternehmen 'Italienische Meisterschaft' oder kämpfen mit dem spanischen Verein Alaves gegen den Abstieg. Engagiert Co-Trainer, Talent-Scouts sowie eine schnucklige Assistentin und macht Euer Team für die Saison fit: Ausführliche Gegneranalysen vor jeder Partie liefern wichtige Infos fürs Training – nur gezielte Vorbereitung verbessert die Leistungen Eures Teams. Ausführliche Tutorials erklären sämtliche Funktionen: umfangreicher Transfermodus, knallharte Gehaltsverhandlungen, akribische Taktikeinstellungen oder persönliche Gespräche mit den Schlüsselspielern. Im Kalender, den Ihr entweder manuell durchforstet oder automatisch ablaufen lasst, erfahrt Ihr die neuesten Gerüchte, Transfer-Deadlines oder den Termin der nächsten Europacup-Partie. Auf dem Platz verfolgt Ihr die Matches in der gewohnten "PES 5"-Optik. Schaltet verschiedene Kamerawinkel und fünf verschiedene Simulationsgeschwindigkeiten durch oder wirkt mittels taktischer Einstellungsmöglichkeiten, die jene des 'normalen' "PES 5" bei weitem übertreffen, auf den Spielverlauf ein – auf Wunsch auch mit Hilfe nützlicher Trainer-Tipps. *ms*

Matthias Schmid



Grobe Schnitzer kosten eine gute Tabellenposition! Verläuft der Start in die Manager-Saison dank schicker Präsentation, ausgefeiltem Transfermodus und massig Taktikoptionen optimal, gerät "Pro Evolution Soccer Management" durch haarsträubende Fehler spätestens in der zweiten Saisonhälfte ins Hintertreffen: Sämtliche Partien müssen verfolgt werden, eine Berechnung auf Knopfdruck ist nicht möglich. Auch das Eingreifen in die Partien gestaltet sich umständlich – anstatt mit einer Taste die Abseitsfalle scharf zu machen oder auf Konter umzuschalten, müsst Ihr Euch durch die Menüs kämpfen. Dank FIFPro-Lizenz sind viele Originalteams dabei, dafür fehlen Wirtschaftsaspekte wie Trikotwerbung oder Stadionbau. Der Zweispieler-Modus ist schlicht grotesk.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating frei **Preis:** ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✔ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Fußball-Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
Xbox Fußball- Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
NGC keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 77 %
65 % Spielspaß

Umfangreiches Manager-Schwergewicht, das unter erheblichen Kinderkrankheiten leidet.

OutRun 2006 Coast 2 Coast



PS2 Für die Pisten des Ur-"OutRun 2" wurden weltweit Inspirationen gesammelt, weshalb Ihr u.a. durch Rom, Paris oder Athen brettert.



XB Fernsicht, soweit das Auge reicht: Einige Etappen protzen mit weit entferntem Horizont, ohne dass Pop-Ups den feinen Gesamteindruck trüben.

Obwohl sich Ende 2004 die Xbox-Fassung von "OutRun 2" zu Unrecht kaum verkaufte, hat Sega den Glauben an die Ferrari-Flitzerei nicht aufgegeben und spendiert uns nun mit "OutRun 2006: Coast 2 Coast" ein neues Vollgas-Epos – diesmal zusätzlich für PS2 und PSP (Test auf Seite 100).

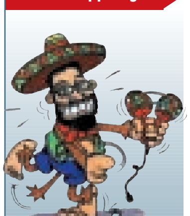
"OutRun 2006" bedient sich aus dem Fundus sowohl des Original-"OutRun 2"-Automaten als auch der später erschienenen "Special Tours"-Neuauflage (kurz SP). Letztere verändert das Fahrmodell geringfügig: Das Nutzen des Windschattens ist erlaubt, wodurch das Tempo noch etwas höher wird. Außerdem genießen wackere Piloten 15 neue Etappen, die sich nicht wie beim Vorgänger an globalen Orten orientieren, sondern ihre Motive in den USA suchen – entsprechend gibt es sichtlich von z.B. San Francisco, New York oder Las Vegas inspirierte Abschnitte.

Volles Rennprogramm

Bei der Heimkonsolen-Umsetzung bekommt Ihr beide Pistenpaletten zu sehen, insgesamt stehen also stolze 30 Kurse zur Verfügung, die je nach Spielmodus auch rückwärts befahren werden. Ebenfalls aufgestockt wurde das luxuriöse Fahrzeugsortiment, in dem sich nun 15 Ferraris aller Baureihen befinden – Anfänger fühlen sich im leichter zu lenkenden Dino wohl, Tempofreaks schwingen sich hinter das Steuer eines Enzos. Fleißigen Spielern bietet sich zudem die Gelegenheit, jedes Vehikel in einer nochmals leistungsstärkeren Tuning-Fassung zu ergattern.

Wer das reine Spielhallen-Gefühl sucht, kann in einer originalgetreuen Umsetzung antreten und die maximal fünfminütigen Rennen mitsamt ihren Abzweigungen starten. Weil das auf Dauer natürlich etwas wenig wäre, gibt es den kräftig aufgebohrten 'Coast 2 Coast'-Modus, dessen Herzstück neben diversen normalen Renn- und Aufgabenvarianten die Missionsbäume sind. Wagt Ihr Euch an die Herausforderung des korpulenten Starflaggenschwingers Flagman,

Ulrich Steppberger



Das beste "OutRun" aller Zeiten? Die 30 attraktiven Etappen halten durchgehend ein hohes optisches Niveau – durch den Kniff, alle Pisten beider Automaten-Vorlagen zu übernehmen, habt Ihr auf jeden Fall eine Menge Asphalt zur Verfügung. Die arcadelastige Fahrphysik sorgt für das beste Spielhallen-Feeling seit "Ridge Racer" und erlaubt genug Kniffe, um bei der Rekordjagd durch geschickte Kurvenfahrten noch etwas mehr Zeit einzusparen. Während die Xbox-Version das technische Niveau des Vorgängers hält, bin ich von der PS2-Fassung wirklich begeistert: Die sieht nahezu gleich gut aus und holt aus der betagten Kiste alles raus – keine Ruckler oder Pop-Ups stören den Spaß. Wer sich der unbeschwerten Ferrari-Flitzerei hingibt, bekommt dank generalüberholtem Missions-Modus mit noch viel mehr witzigen Aufgaben oder Rennsituationen genug Material für vergnügliche Wochen geliefert. Wobei darin aber auch der Knackpunkt liegt: "OutRun 2006" will nicht viel mehr als ein (sehr guter) Old-School-Raser sein und macht das super – wenn Euch Tuning-Optionen und Simulations-Schnickschack wichtiger sind, müsst Ihr woanders danach suchen.



PS2 Vollgas nach unten: Die 'Bay Area' ist mit ihren Hügeln unverkennbar San Francisco nachempfunden.

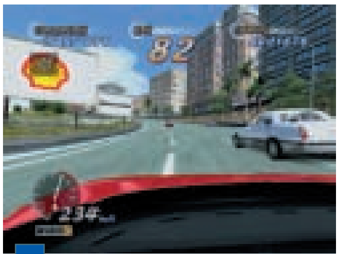


XB Die "OutRun"-Welt ist perfekt für Raser: Selbst im Dschungel finden sich immer breite Straßen.



XB Im "Coast 2 Coast"-Modus gibt es skurrile Aufgaben: Lasst Euch z.B. nicht von Ufos entführen.





PS2 Noch näher dran: Puristen wählen eine der beiden Innenansichten.

stehen Platzierungen im Mittelpunkt: Meist müsst Ihr ein Teilnehmerfeld von hinten aufrollen, manchmal steht aber auch ein direktes Duell gegen einen Konkurrenten an, bei dem derjenige siegt, der mehr driftet oder den Windschatten besser nutzt.
Als andere Variante habt Ihr die Möglichkeit, Eure Beifahrerinnen zu betören. Die drei Mädels stellen Euch bei jedem Rennen mehr oder weniger schräge Aufgaben: Neben relativ normalen Vorgaben wie dem Überholen von Fahrzeugen oder dem Durchfahren von Toren gibt es flippigere Missionen wie die Flucht vor Ufos, Slaloms durch herabfallende Meteoriten oder das Dribbeln eines Wasserballs. Mehrere Dutzend Herausforderungen sorgen für Abwechslung und fordern später nicht nur gute Fahrzeugbeherrschung, sondern auch Euer Gedächtnis, wenn Ihr Euch z.B. die Reihenfolge eingeblendeter Objekte merken müsst.

Miles & More

Mit jedem absolvierten Rennen sammelt Ihr "OutRun"-Meilen, von denen Ihr Euch im Shop Extras leistet – darunter zahlreiche Remixes der klassischen Musiken, die meisten (anfangs noch gesperrten) Fahrzeuge, frische Lackfarben oder besondere Kursvarianten. PS2-Spielern bleiben allerdings ein paar Boni versagt, außer sie verbinden sich per USB-Kabel mit der PSP-Fassung. Und während Ihr auf einer Konsole nur als Solist agiert, dürfen Internet-Raser sich mit bis zu fünf Kontrahenten messen oder ihre Bestzeiten in globale High-Score-Listen hochladen. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	–
Via Linkkabel	6	6	–
Online	6	6	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | **Preis:** ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Surround
- ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sumo Digital, England
Hersteller: Sega
Website: www.sega.de

Pro
- + Spielhallenoptik für zu Hause
- + 30 wunderhübsche Etappen
- + zahlreiche witzige Rennaufgaben
- + einfaches, aber gelungenes Driftsystem
- + motivierender Online-Modus

Contra
- − Musik ist Geschmackssache

Alternativen:

PS2	**Burnout Revenge** (90%, MAN!AC 10/05)
Xbox	**Project Gotham Racing 2** (91%, MAN!AC 12/02)
NGC	**Burnout 2: Point of Impact** (88%, MAN!AC 07/03)

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Playstation 2 – Grafik 88 % – Sound 71 % – **85 %** Spielspaß

Xbox – Grafik 85 % – Sound 71 % – **85 %** Spielspaß

Fröhlich-flotte Old-School-Raserei mit hübschen Umgebungen und zahlreichen Herausforderungen.

VIDEO AUF DVD!

Onimusha Dawn of Dreams



PS2 Optisches Highlight: Bei den malerischen Echtzeitkulissen sowie den detaillierten Charakteren lässt "Dawn of Dreams" die Grafik-Muskeln der PS2 spielen.



PS2 Wie in den Vorgängern kann sich Euer Held in den weißhaarigen Dämonenschnetzler Onimusha verwandeln – jedoch erst nach gut der Hälfte des Spiels.

Bisher waren sich die beiden Capcom-Vorzeige-Serien "Onimusha" und "Resident Evil" erstaunlich ähnlich: Bei Ersterer wurden statt Zombies zwar Dämonen geschnetzelt und die Story siedelte im feudalen Japan statt im mittleren Westen der USA, Spielablauf und Handhabung zeigten dennoch deutliche Parallelen. Während das Entwicklerteam um die langlebige Horrorserie jedoch Mut zur Veränderung bewies, kocht Capcom bei "Onimusha" lieber mit kleinen Veränderungen weiter am bewährten Samurai-Rezept. Die vierte Episode der Schwert-Action hat allerdings nur indirekt etwas mit den Vorgängern gemein: Erzfeind Nobunaga ist Geschichte und in Japan herrscht endlich Frieden. Doch die Ruhe währt nicht lange, als Fürst Hideyoshi mit Hilfe der dämonischen Genma nach gottgleichem Ruhm zu streben beginnt. Nur sein Ziehsohn Hideyasu, von allen nur Soki genannt, und eine Hand voll mutiger Kämpfer stellen sich gegen den Tyrannen und seine finstere Armee.

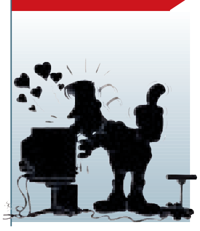
Tödliches Quintett

Mehrere spielbare Charaktere gab's zwar schon in Teil 1-3, in "Dawn of Dreams" weicht Euch der jeweils begleitende Digi-Kumpan einen Großteil des Abenteuers allerdings nicht von der Seite. Ninja-Göre Jubei, Kampfmönch Tenkai, die waffenverliebte Ohatsu und der prügelnde Spanier Roberto bringen sich mit unterschiedlichen Kampfstilen und Fähigkeiten ins Spielgeschehen ein. Dazu dürft Ihr den Charakteren erstmals in der Seriengeschichte Befehle erteilen: Via Digikreuz wählt Ihr zwischen den vier Aktionen Angriff, Folgen, Erholen sowie einer heldenspezifischen Aktion – die weitere Ausführung übernimmt die KI. Je nach Kommando metzeln sich Eure Untertanen dann selbstmörderisch durch die Dämonenhorden oder blocken zwecks Gesundheitsregeneration alle Feindattacken ab. Zwar könnt Ihr gefallene Kämpfer mittels Heiltränken aufpäppeln, sinnvoller ist es jedoch zu warten, bis der Kollege nach kurzer

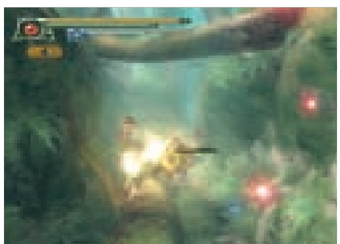


PS2 Bei der Combo-Kette ist Timing gefragt: Drückt Ihr im rechten Moment die Angriffstaste, streckt Soki mehrere Gegner mit einem Schlag nieder.

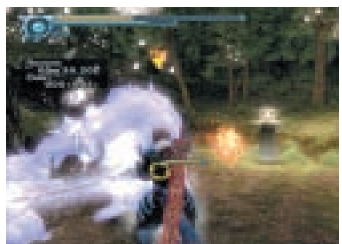
Colin Gäbel



Okay, die Gesamtinszenierung kann mit vordergründig komplexer Story und durchwachsener Präsentation den Vorgängern nicht das Wasser reichen. Dafür setzt sich "Dawn of Dreams" spielerisch an die Serienspitze. In bester "Onimusha"-Tradition funktioniert das Kampfsystem nach wie vor tadellos, bietet aber von allem mehr. Wer sämtliche Spezial-Manöver und Waffen entdecken sowie alle Heldenattribute aufbohren will, der verbringt locker an die 30 Stunden im feudalen Japan. Das Beste daran: Der verstärkte RPG-Einschlag wirkt nicht belastend, sondern macht spielerisch meist Sinn, was die Auflevel-Motivation hoch hält. Das angenehm frustarme Buddy-System und die frei drehbare Kamera machen "Dawn of Dreams" für mich zum besten "Onimusha".



PS2 Nutzt die farbigen Gegnerseelen zum Upgrade von Waffen und Rüstung.



PS2 Die Klingen verfügen über unterschiedliche elementare Kräfte.



PS2 Trio infernale: Nutzt Oni-Kraft, Schwerthiebe und Läuterungs-Angriff.



PS2 Wer fleißig Erfahrungspunkte sammelt, lernt neue Angriffe.



PS2 Die Story wird hauptsächlich über Texteinblendungen erzählt.



PS2 Teamwork: Nicht nur im Kampf ist Euch Euer Digi-Kumpel eine unverzichtbare Hilfe. Viele Simpelrätsel löst Ihr nur dank konsequenter Zusammenarbeit.

Verschnaufpause selbst zu Kräften kommt. Wem die CPU nicht angemessen reagiert, kann auch per Knopfdruck direkt die Steuerung des Zweitcharakters übernehmen. Damit kommt Ihr nicht nur in den Genuss anderer Waffen, hin und wieder braucht Ihr die besonderen Eigenschaften Eurer Leute, um Hindernisse zu überwinden: So balanciert die zierliche Jubei über schmale Balken und zwängt sich durch enge Lücken, während Ohatsu Türen aufsprengt und sich dank Enterhaken über Abgründe schwingt. Alternativ kann auch ein zweiter Mitspieler die Kontrolle des Digi-Partners übernehmen. Diese Option steht erst mit Beendigung des Spiels zur Verfügung. Wie Ihr den Zweispieler-Modus schon vorher aktiviert, erfahrt Ihr im Tipps-Teil.

Jäger und Sammler

Weil die Levels über zahlreiche geheime Abzweigungen verfügen, sich Eurer Truppe aber erst nach und nach die Spielfiguren mit der jeweilig passenden Fähigkeit anschließen, dürft Ihr bereits abgeschlossene Missionen erneut besuchen. Im Basislager wählt Ihr dazu den gewünschten Schauplatz sowie Charakter. Damit sich der Umweg auch lohnt, haben die Entwickler kostbare Gegenstände und Waffen platziert. Außerdem sammelt Ihr in den von Feinden wimmelnden Levels Erfahrungspunkte, die Ihr in Waffen- und Charakteraufbau investieren könnt. Das Auflevelsystem wurde im Vergleich zu den Vorgängern kräftig ausgeweitet: Während Ihr wie gehabt mit gesammelten Gegnerseelen Schwerter und Rüstung Eures Helden und seiner Verbündeten verbessert, verteilt Ihr im Kampf erhaltene Punkte auf Angriff, Abwehr und Combo-Manöver und erlernt gleichzeitig neue Attacken.

Dem aufgebohrten Upgrade-System steht eine ebenso umfangreiche Gegenstandsverwaltung gegenüber. An- und Verkauf sind nur eine Möglichkeit, sich mit Heil- und Zaubertränken, besseren Waffen und magischem Zubehör auszustatten: Eure Helfer kombinieren banale Objekte wie Heilgras und versteinerte Knochen zu wirkungsvollen Offensiv- und Defensiv-Produkten.

Holprige Inszenierung

Leider haben die Entwickler inhaltlich mit der Überarbeitung der "Onimusha"-Serie aufgehört: Optisch bewegen sich zwar hübsch animierte Charaktere durch detaillierte Echtzeitkulissen, bei der Ihr mit einigen Ausnahmen die Kamera nun frei drehen könnt. In puncto Präsentation fällt die vierte Dämonenkeilerei allerdings hinter den Vorgängern zurück: Durchschnittliche Rendervideos und dröge Textpassagen bestimmen das Bild und passen so gar nicht zum Flair der actionbetonten Samuraistory. *jw*

Janina Wintermayr



Zu viel Ehrgeiz kann schädlich sein: Mit "Dawn of Dreams" wollten die Entwickler mehr Komplexität ins eingefahrene Serienkonzept bringen, sind aber übers Ziel hinaus geschossen. Das Charakter- und Angriffsmanagement wirkt überladen und die Schnetzelei kommt nur schwer in Fahrt. Wer sich dennoch einarbeitet, wird mit einem anspruchsvollen Kampfsystem belohnt, das sich in puncto Ausführung jedoch klar an Genre-Profis richtet. Knobelfreunde kommen ob der sehr actionlastigen Monsterjagd dagegen nur spärlich auf ihre Kosten. Den größten Rüffel dürfen sich die Entwickler aber für die enttäuschende Präsentation abholen: Textbasierte Unterhaltungen und Missionseinleitungen sowie teils erschreckend einfallsloses Leveldesign sollten 2006 eigentlich tabu sein. Dass "Dawn of Dreams" zum längsten "Onimusha"-Teil geriet, lässt sich sowohl positiv wie negativ beurteilen: Zwar bleibt Euch ausreichend Zeit, das komplexe Kampfsystem richtig auszukosten, dreistes Bossrecycling und der sehr lineare Ablauf ziehen die Spielzeit jedoch unnötig in die Länge. Hier wäre weniger einfach mehr gewesen.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
- ✔ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
- + umfangreiches Kampfsystem
- + Protagonisten-Wechselspiel
- + hübsche Optik

Contra
- – für Anfänger zu schwer
- – mäßige Präsentation
- – mäßige KI der Mitstreiter

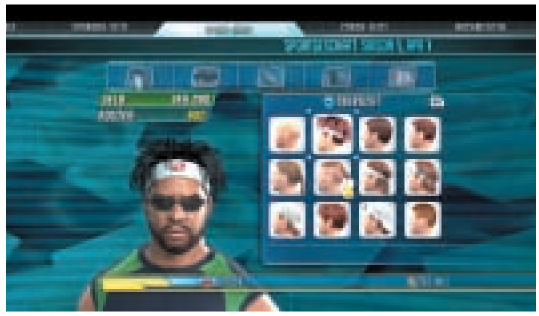
Alternativen:
- PS2: **Genji** (76%, MAN!AC 12/05)
- Xbox: **Ninja Gaiden Black** (88%, MAN!AC 01/06)
- NGC: **Herr der Ringe: Rückkehr des Königs** (80%, MAN!AC 01/04)

Onimusha Dawn of Dreams

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 76 %
83 % Spielspaß

Wechselbad der Gefühle: Komplexe Kämpfe und Teamwork treffen auf durchwachsene Präsentation.

Top Spin 2





360 Haltet die rechte Schultertaste gedrückt und lasst die Schlagtaste zum richtigen Zeitpunkt los. Dann packt Roger den Grundlinienhammer aus. In der Karriere schickt Ihr den selbst erstellten Athleten schon mal zum Friseur (rechts oben).

NEXT-GEN FAKTOR

Wenig NextGen-Flair auf dem Court – in der Nahaufnahme gefallen die Spielermodelle.

TV VS HDTV

Auf alten Schirmen nerven kleine Schriften. Dafür lockt der Standard-TV mit Vollbild – im 50Hz-Modus allerdings mit Geschwindigkeitsverlust .

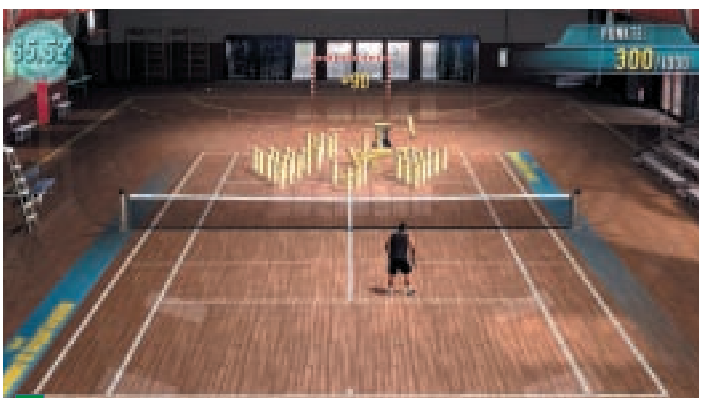
Seit Microsoft im Jahre 2003 mit "Top Spin" im Revier des Sega-Primus "Virtua Tennis" wilderte, war die Auseinandersetzung virtueller Filzballfans vorprogrammiert: Warf Tennisfan A ein '"Virtua Tennis" ist einfach viel zu arcadelastig' in den Raum, konterte der geneigte Sega-Anhänger schnell mit einem 'Es spielt sich aber viel flüssiger als "Top Spin"'. Egal wie man es drehen oder wenden mochte, beide waren exzellente Sporttitel, die dank unterschiedlicher Ausrichtung eine Existenzberechtigung besaßen. Nun scheint die Schlacht in die nächste Runde zu gehen. Während sich "Virtua Tennis 3" gerade erst für die Spielhalle fit macht, füllt "Top Spin 2" bereits Anfang April die Ladenregale. Mit von der Partie die Crème de la Crème des weißen Sports: Federer, Hewitt, Haas, Blake oder Roddick vertreten die Männerfraktion, in der nicht minder gut besetzten Damenriege finden sich u.a. Myskina, Davenport, Williams oder Sharapova.

Schickt diese in flotte Freundschaftsspiele in Einzel, Doppel und Mixed oder tretet bei einem rasch ins Leben gerufenen Turnier an – egal, ob in den legendären Tennistempeln von Flushing Meadow und Wimbledon oder auf dem ruppigen Hinterhofcourt eines karibischen Zwergstaates. Für mehr Langzeitmotivation sorgen weltweite, beinahe Lag-freie Duelle via Xbox Live, die Ihr auf Wunsch auch im Doppel bestreitet.

Zentraler Anlaufpunkt für ambitionierte Filzballcracks ist aber wie schon im Vorgänger der Karriere-Modus. Erstellt im beispiellos detaillierten Editor Euren Wunschathleten: Bestimmt Größe, Geschlecht sowie Hautfarbe und formt aus zig Parametern ein virtuelles Konterfei – buschige, konkave Augenbrauen, Schmollmund oder hohe Wangenknochen gefällig? Danach geht's erst einmal auf den Trainingscourt: In zahlreichen Minispielen, deren Qualität von einfallslos bis pfiffig schwankt, trainiert Ihr die Fähigkeiten Eures Sportlers und verteilt nach Bestleistungen besondere Sterne auf z.B. Vorhand, Aufschlag oder Beweglichkeit. So generiert Ihr mit viel Ausdauer Euren individuellen "Top Spin 2"-Liebling – egal ob kraftstrotzenden Grundlinienbolzer, klassischen Serve&Volley-Spezialisten oder wendiges Laufwunder. Tobt Euch anschließend in Turnieren rund um den Globus aus und investiert Euer Preisgeld in einen neuen Trainer – je nach Coach variieren nämlich die erreichbaren Maximalwerte Eurer Attribute. Oder investiert die Kohle in Schläger, Outfits oder Schuhe namhafter Sportartikelhersteller – u.a. Fila, Nike, Head oder Lacoste laden zur Shopping-Tour ein.

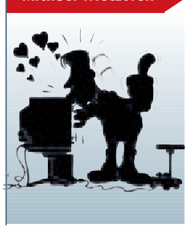
Variantenreich

Punktete der Vorgänger bereits mit ausgefeiltem, simulationslastigem Spielsystem, setzen die französischen Entwickler mit "Top Spin 2" in allen Belangen noch eins drauf: Via A-Taste bringen Eure Cracks die Filzkugel stets im gegnerischen Feld unter – den



360 Vom Jahrmarkt abgeguckt: Schießt die Balldosen um, um Eure Volley-Attribute zu verbessern – Minispiele zu Trainingszwecken warten zuhauf.

Michael Wieczorek



"Top Spin 2" ist das "PES" der Tennissimulationen. Den Vorgänger habe ich alleine und mit Freunden hoch und runter gespielt. Zuletzt wurde fast nur noch per Risikoschlag und Stoppball gespielt. Beides ist in "Top Spin 2" wohltuend schwieriger geworden – mit etwas Übung aber zu meistern. Zudem bringt Euch ein gefüllter Stimmungsbalken echte Vorteile, da Ihr die Ballwechsel variantenreicher gestalten könnt. Auch wenn bei der Grafik Potenzial verschenkt wird, überzeugt mich "Top Spin 2" in technischer Hinsicht: Tausend Kleinigkeiten, die mit Liebe zum Detail entworfen wurden, lassen eine lebendige Tenniswelt entstehen, in die ich gerne eintauche. Zur Kritik veranlassen mich nur die fehlende Replay-Funktion und die zähen Ladezeiten im Karriere-Modus.



360 Mittendrin: In der nahen Kamera leidet die Übersicht merklich.

'Aus'-Ruf des Linienrichters werdet Ihr bei normalen Schlägen also nicht vernehmen. Top Spin, Slice und Lob, die auf den anderen drei Knöpfen ihr Zuhause haben, bringen Variation ins Spiel – landen bisweilen aber jenseits der Seiten- oder Grundlinie. Eine große Rolle kommt dem richtigen Timing und der Position zum Ball zu. Erwischt Ihr die Kugel optimal beim Aufsteigen, bestimmt Ihr den Rhythmus des Ballwechsels. Wagt Ihr Euch ans Netz, spielen Asse wie Henman dank zentimetergenauer Platzierung der Flugbälle ihr ganzes Können aus. Das zusätzliche Salz in der Suppe stellen die Risikoschläge dar: Haltet Ihr die rechte Schultertaste während eines beliebigen Schlages gedrückt, taucht eine Leiste über Eurem Spieler auf. Lasst dann den Schlagknopf zum korrekten Zeitpunkt los und aus müden Angaben werden Power-Aufschläge, aus Slices gefühlvolle Stoppbälle, aus Top-Spin-Bällen tödliche Cross-Peitschen. Mit jedem gewonnenen Punkt steigt Euer Stimmungsbalken am oberen Rand an: Je nach Füllgrad stehen Euch via linker Schultertaste dann neue, besonders gefühlvolle Schlagvariationen zur Verfügung – macht Ihr davon erfolgreich Gebrauch, sinkt die Leiste auf Null und Euer Vorteil ist fairerweise dahin. *ms*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4
System	360

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- **360** April
- **PS2** keine Umsetzung geplant
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: PAM, Frankreich
Hersteller: Take 2
Website: www.take2.de

Pro
- + massig Schlagvarianten
- + sehr dynamische Ballwechsel
- + faszinierender Spielereditor
- + Mehrspieler-Spaßgarant

Contra
- – viele nervige Ladezeiten
- – Karriere-Modus kommt langsam in Fahrt

Alternativen:

PS2	Virtua Tennis 2 (89%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Top Spin (90%, MAN!AC 12/03)
NGC	Mario Power Tennis (86%, MAN!AC 03/05)

Top Spin 2

Xbox 360
Grafik 66 %
Sound 70 %
91 % Spielspaß

Dynamische Tennis-Sim, die spielerisch voll überzeugt, die Konsole technisch jedoch nicht ausreizt.

Matthias Schmid



Wer Tennis mag, wird "Top Spin 2" lieben. Denn nie zuvor setzte ein Entwickler den weißen Sport so akkurat für Konsole um. Schick modellierte Abbilder des aktuellen Who-is-Who der Weltrangliste ballern sich die Filzkugel in beeindruckend abwechslungsreicher Art und Weise um die Ohren. Dabei überfordert die Variabilität des Spielsystems Anfänger gelegentlich, Experten hingegen profitieren von völlig unterschiedlichen Schlagvarianten, ständigen Tempowechseln und der Wichtigkeit exakten Timings. Trainiert unbedingt die Risikoschläge via rechter Schultertaste – wer die (fast zu) schwierigen Powerbälle beherrscht, hat auf dem Platz die Hosen an. Zwar gestalten sich die Ballwechsel nach wie vor nicht ganz so flüssig wie beim Sega-Pendant "Virtua Tennis 2", der Abwechslungsreichtum von "Top Spin 2" setzt jedoch neue virtuelle Maßstäbe. Von der Stange hingegen der Karriere-Modus: Nette Trainingsdisziplinen bestreiten, Aufleveln, Turniere bestreiten – dieser Ablauf wiederholt sich ständig. Mehrspieler-Freunde haben dafür massig Gaudi – sofern sie ihre Finger von den uninspirierten 'Party'-Spielen lassen. Ein Partie über Xbox Live ist wesentlich reizvoller.

Der Pate



XB Kampftaktik: Mit der Deckung-Funktion könnt Ihr um die Ecke zielen (links), damit beim folgenden Überraschungsangriff (rechts) gleich der erste Schuss sitzt.



PS2 Bei den vielen Plaudereien zoomt die Kamera nah ran: Hier besticht unser Gangster einen gierigen Cop, der allen Schandtaten fortan tatenlos zusieht.

Wer Gangsterfilme liebt, kommt an "Der Pate" nicht vorbei: Die Romanvorlage von Mario Puzo erschien 1969, ab 1972 lief die Filmtrilogie im Kino und über 30 Jahre später dürfen Videospieler jetzt endlich selbst bei den Corleones anheuern! Dabei sollt Ihr aber nicht die Karriere von Michael Corleone nachspielen, sondern einen eigenen Helden erfinden. Euer Gangster startet mit denselben Motiven wie Al Pachinos Rolle, der Weg zum Don bleibt jedoch Euch überlassen: In jungen Jahren wird der Vater vor den Augen Eures Helden niedergestreckt, deshalb sinnt dieser nach Rache und begibt sich unter die Fittiche von Don Vito Corleone. Der macht Euch nach und nach mit weiteren Mafia-Persönlichkeiten der Vorlage bekannt: Ihr trefft etwa Vitos Sohn Sonny, Anwerber Pete Clemenza und Rechtsanwalt Tom Hagen, die sich in zahlreichen Animationen kinoreif in Szene setzen. Bevor Ihr bei den Big Deals mitmischen dürft, müsst Ihr Euch erstmal den Respekt der Familie verdienen: Die Erfolgsgeschichte Eures Gangsters beginnt ganz unten in der Gosse.

Bandenkrieg

Schauplatz des Abenteuers ist New York nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs: Wirtschaftskrise, Korruption und Prohibition verhelfen dem organisierten Verbrechen zu ungeahnter Macht. Fünf Familien rivalisieren um die Vorherrschaft in der Stadt: Euer Corleone-Clan residiert in Little Italy, die Straccis beherrschen New Jersey und in Brooklyn treiben die Tattaglias ihr Unwesen. Außerdem gibt's noch die Cuneos in Hell's Kitchen und die Barzinis aus Midtown. All diese Banden besitzen zwar eigene Territorien, wildern aber auch gern in fremdem Gebiet. Hier kommt Ihr ins Spiel, denn das lassen sich die Corleones nicht gefallen: Ihr heuert als Straßenschläger an, der Corleones Feinden eine Abreibung verpasst!
Das klingt nach "Grand Theft Auto" und spielt sich auch ähnlich: Ihr startet in Eurem Versteck und könnt die Straßen von New York frei erkunden. Schneller geht's natürlich mit einem fahrbaren Untersatz: Pickup, Limo und Laster klaut Ihr per Knopfdruck auf offener Straße. Die Orientierung klappt mit Karte und Radar prima, zumal Ihr jederzeit eine eigene Zielmarkierung einfügen könnt. So findet Ihr leicht den Weg zu Freunden in der Familie, die Euch mit neuen Aufträgen versorgen.

Jobs für Mafiosis

Als Corleone-Anhänger habt Ihr drei Möglichkeiten, Moneten einzusacken und Respekt zu verdienen: Zur Wahl stehen Bandenkrieg, Schutzgelderpressung und Investitionen in illegale Geschäfte. Für Anschläge auf die Konkurrenz plaudert Ihr mit Euren Auftraggebern, die Euch riskante Aufträge samt Belohnung geben: Ihr überfallt die Lastwagen der feindlichen Familien, stellt ihren Kurieren Hinterhalte und zersiebt ihre Führungspersönlichkeiten – das sollte sie eine Weile aufhalten. Abseits der Story-Missionen sorgt Ihr auf den Straßen für Kontrolle: Ihr spaziert in Bäckerei, Friseurladen oder Zeitungsredaktion und nehmt die Einrichtung auseinander. Nach dieser Behand-



XB Bei den vielen Shootouts fliegen die Fetzen: Auf der Xbox entdeckt Ihr mehr Lichteffekte und Splitterdetails, gelegentliche Pop-Ups gibt's in beiden Versionen.

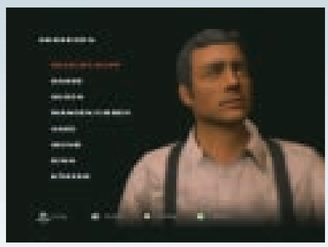


XB Übernehmt die Läden der Konkurrenz: Erst schüchtert Ihr den Besitzer des Friseursalons ein (links), dann überfallt Ihr das Schmuggellager in seinem Keller.

Ein Gangster mit Stil

Mit dem umfangreichen Editor könnt Ihr Euren angehenden Paten selbst erstellen

Zu Beginn des Abenteuers bastelt Ihr einen eigenen Mafia-Helden, der an Stelle von Al Pachino dem Syndikat beitritt: Von den Wangenknochen bis zum Haaransatz dürft Ihr nahezu jedes Detail verändern (Bild). Mit erbeuteten Moneten lässt sich der Ganove stilvoll einkleiden: Für eine abwechslungsreiche Garderobe ersteht Ihr Anzüge und Seidenhemden, eine Auswahl schicker Schuhe sowie allerlei Hüte und Brillen.







XB Feuer frei: Autos können dem Feind zum Verhängnis werden.



XB Immer ein Auge auf dem Munitionsvorrat: Sobald das Magazin leer ist, müsst Ihr in Deckung gehen – der Gegner erwidert flink das Feuer!

lung zahlt jeder Ladenbesitzer gern ein wöchentliches Schutzgeld auf Euer Konto. Kniffliger wird die Sache, wenn der Laden von der Konkurrenz beschützt wird. Dann erwarten Euch einige Schläger, die den Einflussbereich ihrer Familie bis aufs Blut verteidigen. Außerdem nehmt Ihr Euch die Lagerhallen der Konkurrenz vor, die mit Straßensperren und dutzenden Wachen schwer verteidigt werden. Zum Glück beherrscht Euer Gangster jede Menge Kampftechniken: Schläge und Kicks lassen sich zu Combos verbinden, außerdem dürft Ihr Eure Kontrahenten gegen Mauern und Inventar schleudern sowie vernichtende Mordmanöver ausführen. Natürlich könnt Ihr auch zu Baseball und Stange greifen und allerlei Munition einsetzen: Wer sich für den Bandenkrieg rüstet, besorgt sich Colts, Flinten, Dynamit, Molotow-Cocktails und natürlich die berühmte Bleispritze der Marke Thompson – die 'Tommy Gun'. Trotz jeder Menge Feuerkraft sind die Ballereien in den verwinkelten Hinterhöfen recht taktisch: Wer nicht im Kugelhagel sterben will, geht hinter zahlreichen Hindernissen wie Autos, Mauern und Kisten in Deckung. Außerdem dürft Ihr Euch an Ecken lehnen und um die Ecke blicken: So nehmt Ihr Feinde ins Visier, bevor sie Euch sehen!

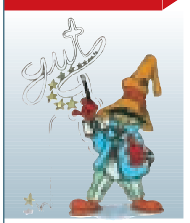
Komplizen und Helfer

Neben Reichtum und Ehre sammelt der erfolgreiche Gangster zudem Erfahrung, die er in fünf Talente investiert: Kampfkunst, Treffsicherheit, Gesundheit, Schnelligkeit und Reaktionsvermögen lassen sich um je zehn Levels verbessern. Eure sauer verdienten Kröten legt Ihr zudem nicht nur in Waffen und Klamotten an: In Hinterzimmern und Kellern diverser Gebäude entdeckt Ihr illegale Läden wie Casino, Bordell und Trinkhalle. Wenn Ihr investiert, könnt Ihr Euch künftig ein Stück vom Kuchen abschneiden. Haut aber nicht alles auf den Kopf, denn die korrupten Cops sitzen Euch stets im Nacken: Nur wer sie schmiert, darf unbehelligt durchs Viertel schlendern! *oe*



PS2 Mit Karacho durch die City: Dank zahlreicher berstender Hindernisse wie Zeitungsstand und Kisten könnt Ihr Euch in New Yorks Straßen spektakulär austoben.

Oliver Ehrle



Das geniale "GTA" kann "Der Pate" nicht toppen: Electronic Arts bereichert das Spielprinzip mit berühmten Figuren und jeder Menge Handlungsszenen, die mit ausdrucksstarken Animationen und Dialogen eine gespannte Atmosphäre schaffen – wie im Kino, die Präsentation ist wirklich gelungen. Beim Erforschen der Stadt erlebt Ihr zudem mehr Überraschungen als in "Grand Theft Auto", weil es jede Menge geheime Hinterzimmer und Händler zu entdecken gibt. So könnt Ihr auch mal einfach drauflosIaufen und die Mafia-Konkurrenz bekämpfen, ohne vorher eine spezielle Mission zu starten: Schutzgelderpressung und ein mörderischer Besuch im feindlichen Hauptquartier klappen jederzeit! Leider sind Steuerung und Kamera nicht optimal: Gelegentlich wollen sich Gesprächspartner und Gegner einfach nicht anvisieren lassen, dann müsst Ihr Schleifen laufen und Euer Glück erneut probieren. Die Wagen lenken sich dagegen etwas klobig, was in Kombination mit der trägen Kamera Verfolgungsjagden schon einmal frustig werden lässt. Zum Glück könnt Ihr Euch an diese Schnitzer gewöhnen und dann ein aufregendes Gangsterabenteuer genießen.



Luxuriös: Für die PS2 gibt es eine aufwändige Special Edition (70 Euro) inklusive kleiner gedruckter Karte und Film-DVD mit sehenswerten Videos.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 18 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ✓ Dolby Digital
- ○ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: EA Redwood Shores, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
- + nach der berühmten Filmtrilogie
- + knallharte Gangster-Action
- + vielfältige Einkünfte
- + offener Abenteuerverlauf

Contra
- – ungenaue Steuerung
- – träge Kamera

Alternativen:

PS2	**Grand Theft Auto: San Andreas** (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**Grand Theft Auto: San Andreas** (94%, MAN!AC 08/05)
NGC	**keine erhältlich**

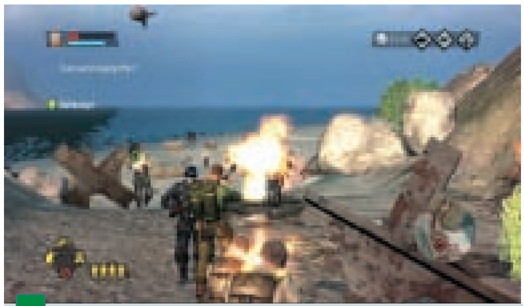
Der Pate

Playstation 2 — Grafik 76 % — Sound 82 % — **79%** Spielspaß

Xbox — Grafik 77 % — Sound 82 % — **79%** Spielspaß

Aufwändig inszenierte Gangster-Karriere, bei der Ihr jeden Schritt präzise planen müsst!

The Outfit



360 Kurze Reichweite, aber verhängnisvoll: Macs Flammenwerfer brutzelt Freund wie Feind.



360 Euren vier unmittelbaren Truppmitgliedern gebt Ihr einfache Kommandos mit, der Rest der Armee agiert eigenständig: Die Besatzung des Jeeps war zu voreilig und hat dafür prompt den Preis bezahlt.

Der Zweite Weltkrieg ist ein populäres Videospiel-Szenario: Electronic Arts' "Medal of Honor"-Serie kehrt regelmäßig dahin zurück, Ubisoft beschert uns in Kürze ein drittes "Brothers in Arms". Letzteres pflegt eine innige Bekanntschaft zur französischen Normandie, muss diese Örtlichkeit nun aber mit einem Herausforderer teilen: THQs "The Outfit" ist in der gleichen Gegend angesiedelt. Die Rivalen kommen sich aber nur thematisch ins Gehege, denn spielerisch verfolgt der Neuling andere Ziele: Statt Ego-Shooter-Kost gibt es Third-Person-Action mit Strategieeinschlag.

Wer schon mal einen Titel wie "Battlefield" oder "Star Wars Battlefront" gespielt hat, fühlt sich heimisch: Ihr schlüpft zwar stets in die Rolle eines von drei US-Helden, doch wenn Euer Lebenslicht ausgepustet wird, zieht Ihr nach kurzer Wartezeit gleich wieder vom letzten Checkpoint aus ins Geschehen. Jeder der drei Charaktere hat neben Wurfgeschossen wie Granaten zwei spezielle Waffen im Arsenal: Deuce knackt mit Bazookas Fahrzeuge oder Stellungen und geht mit einer Pistole auf Feinde los. Mac vertraut einer Maschinenpistole mit hoher Schussfrequenz oder brutzelt mittels Flammenwerfer die Umgebung. J.D. schließlich steht auf Scharfschützen-Gewehre und Flinten mit Streuschuss. Später ändert sich die Zusammensetzung Eures Teams, doch die dazugehörige Storywendung wollen wir nicht verraten.

Zwar steuert Ihr stets nur einen Soldaten, doch der wird von bis zu vier KI-Gefolgsleuten begleitet. Diese agieren nur bedingt selbstständig, folgen aber in passenden Situationen Euren Befehlen. Auch hier hängt es teilweise davon ab, in welcher Rolle Ihr gerade steckt: Kommandos zum Angriff oder Sperrfeuer beherrscht jeder Kämpfer. Nahkampf, Tränengas-Einsatz oder das Kapern von Fahrzeugen werden nur dann beherzigt, wenn der passende Kommandant dazu auffordert.

Allein gegen die Achse

In der Solo-Kampagne schlagt Ihr Euch durch zwölf Aufträge, die weitgehend linear ablaufen. In der Regel verlangt Euer Einsatzbefehl, ein bestimmtes Ziel zu erobern. Auf dem Weg dahin legt Ihr Nazi-Lager lahm und erobert Stellungen, die Euch handfeste Vorteile bringen. Denn nur wenn Ihr Fuhrpark, Sendemast und Arsenal befehligt, könnt Ihr die mächtigeren Utensilien der 'Zerstörung auf Kommando' anfordern.



360 Der Mehrspieler-Teil von "The Outfit" zeigt die wahren Stärken: Egal ob mit- und gegeneinander im Splitscreen oder via Xbox Live – hier geht's kräftig zur Sache.

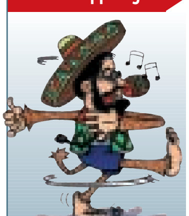
NEXTGEN-FAKTOR

Es wuseln zwar teils mächtig viele Soldaten durchs Bild, aber Textur- und Detailgrad kommen nur wenig über den 'OldGen'-Standard hinaus.

TV VS HDTV

Besitzer von alten Geräten haben verloren: "The Outfit" unterstützt 50 Hz nicht, auch Vollbild fehlt. Ansonsten sieht das Geschehen auf Normal-TVs kaum schwächer aus.

Ulrich Steppberger



"The Outfit" spaltet offensichtlich Meinungen: Während die werten Kollegen sich an den (zweifelsohne teils alles andere als ideal gelösten) Steuerungsmacken aufreiben, bin ich damit ganz ordentlich zurecht gekommen. Klar, die biestigen Kontrollen vieler Vehikel und die etwas schwammigen Zielmechanismen sorgen gelegentlich für Ärger, doch insgesamt hat mir die Solokampagne trotzdem gefallen. Die Story ist solide inszeniert und wartet etwa zur Hälfte mit einem überraschenden Kniff auf, der sogar die Spieldynamik beeinflusst, auch der weitgehend lineare Aufbau der Levels stört mich nicht. Tatsache ist aber, dass die große Stärke von "The Outfit" im Mehrspieler-Sektor liegt: Wenn bis zu acht Leute durch die Normandie rennen, ihre KI-Unterstützung bei sich haben und per praktischem Schnellkauf noch Waffen oder Vehikel anfordern, dann geht richtig die Post ab – hier kommen auch die taktischen Elemente deutlich mehr zur Geltung und die Kontrollmacken fallen weniger ins Gewicht. Wer also gerne mit Kumpels oder via Xbox Live Krieg spielt, der sollte sich "The Outfit" nicht entgehen lassen – Solo-Soldaten spielen besser Probe.



360 **Unkluge Kriegsführung: Wer sich beim Anvisieren zu viel Zeit lässt und die Vorhut in ihr Verderben schickt, muss miterleben, wie seine KI-Kumpanen im Kugelhagel der Nazis ihr Lebenslicht aushauchen.**

Hinter dem Begriff verbirgt sich eine Sofort-Bestellmöglichkeit für Ersatzsoldaten, Geschützstellungen, Luftschläge sowie Panzer oder Raketenwagen, die sichtlich von "Mercenaries" inspiriert wurde: Per Y-Taste ruft Ihr jederzeit ein Menü auf, in dem Ihr Nachschub ordert, der sofort mittels Fallschirmabwurf geliefert wird. Dazu braucht Ihr jedoch 'Feldeinheiten' – diese virtuelle Zahlungseinheit erhaltet Ihr durch das Eliminieren von Feinden und das Erfüllen der Teilaufträge.

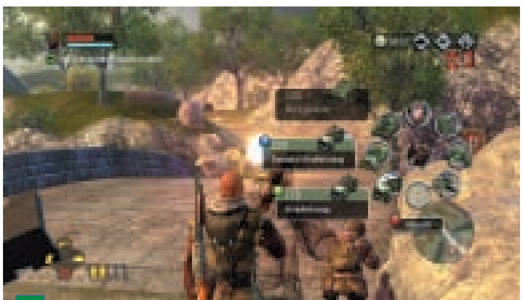
Gemeinsam in den Krieg

Habt Ihr genug vom Einzelkämpfer-Dasein, schnappt Ihr Euch Mitstreiter und geht die Mehrspieler-Varianten an. Die Kampagne kann auf Wunsch kooperativ via Splitscreen oder über Xbox Live gespielt werden. Richtig rund geht es, wenn Ihr bis zu acht Alliierte oder Achsen-Krieger auf dem Dutzend dafür vorgesehener Einsatzgebiete versammelt. Dann stehen klassische Deathmatches und Zerstörungsorgien an oder Ihr kämpft um den 'strategischen Sieg', bei dem Ihr gegnerische Stellungen erobert, um dem Feind so 'Kommandopunkte' abzuziehen. Achtet darauf, die eigenen Stützpunkte nicht zu vernachlässigen, denn die Kontrahenten versuchen natürlich das Gleiche. Erfreulich für deutsche Weltkriegs-Teilnehmer: Die lokale Fassung wurde aus rechtlichen Gründen zwar von Nazi-Symbolik und zu freizügiger Gewaltdarstellung befreit, trotzdem sind im Gegensatz zu "Call of Duty 2" oder "Quake 4" (dt.) weltweite Einsätze möglich. *us*

Janina Wintermayr



Wenn sich Panzer, Kettenfahrzeug und Jeep in der Realität ebenso steuern würden wie in "The Outfit", dann hätte der Zweite Weltkrieg ein anderes Ende gefunden. Selbst mit viel gutem Willen geht die Vehikelkontrolle nicht als akzeptabel durch – die schlecht manövrierbaren Gefährte sind die häufigste Ursache fürs Ableben. Für Unverständnis sorgen neben der bockigen Steuerung auch einige Design-Entscheidungen: Warum muss ich erst aus einem Fahrzeug aussteigen, um es reparieren zu können? Was bleibt, ist ein mäßig unterhaltsames Action-Spektakel, dessen größte Herausforderung im Beherrschen der Steuerung besteht und seine Stärken alleine im Multiplayer-Modus ausspielt. Sogar die Grafik schließt sich dem unspektakulären Gesamteindruck an.



360 **Ihr könnt jederzeit Geschütze und Fahrzeuge bestellen, allerdings bleibt das Geschehen dabei nicht stehen.**



360 **Wenn der Bildschirm schwarz-weiß wird, solltet Ihr Deckung suchen – Eure Lebensenergie ist fast am Ende.**

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	8
Online	8
System	360

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

E/D deutsche/englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- **360** Februar
- **PS2** keine Umsetzung geplant
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Relic Entertainment, Kanada
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
- \+ bringt Weltkriegs-Ambiente gut rüber
- \+ gelungenes Waffenkauf-System
- \+ ideal für Mehrspieler-Schlachten

Contra
- – Fahrzeugsteuerung sehr biestig
- – Handhabung nicht immer logisch
- – KI-Verhalten tendenziell dämlich

Alternativen:

PS2	**Battlefield 2: Modern Combat** (88%, MAN!AC 12/05)
Xbox	**Battlefield 2: Modern Combat** (88%, MAN!AC 12/05)
NGC	**keine erhältlich**

The Outfit

Xbox 360
Grafik 66 %
Sound 73 %
73 % Spielspaß

Kernige Weltkriegsaction: Ideal für Mehrspieler-Kriege, Solisten stören sich an einigen Macken.

Marc Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: The Collective, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ zahlreiche, wunderschöne Graffiti
+ viel Bonusmaterial mit echten Legenden
+ mannigfaltige Bombing-Möglichkeiten,...

Contra
- ...deren Ausführung zu simpel ausfällt
- fade, später sogar frustige Kämpfe
- hakelige Steuerung

Alternativen:

PS2	Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 01/06)
Xbox	Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 01/06)
NGC	Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 01/06)

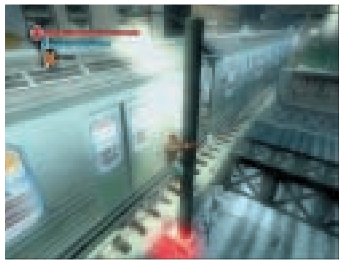
Marc Ecko's Getting Up

Playstation 2: Grafik 78 %, Sound 60 % — 66 % Spielspaß
Xbox: Grafik 80 %, Sound 60 % — 66 % Spielspaß

Stylisches Graffiti-Drama mit vielen Sprüher-Legenden. Eintönige Kämpfe und unfaire Cops nerven.



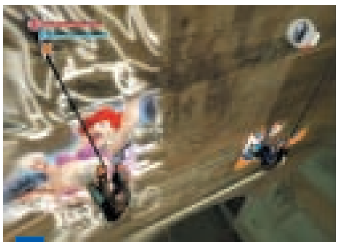
XB Wildstyle: Trane verbessert im Verlauf des Abenteuers seinen Sprühstil, die Technik ändert sich nicht. Trotzdem solltet Ihr vorsichtig mit den Dosen umgehen, denn zu viel Farbe auf einem Fleck sorgt für unschöne Kleckse.



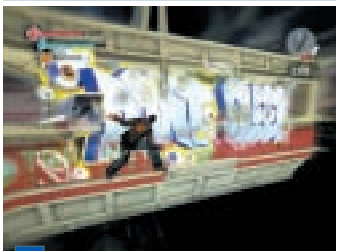


XB Trane rettet sich dank "Prince of Persia"-Hüpftechnik vor dem heranrasenden Zug. Schaltet Feinde mit der fetten Sprühflamme aus (von oben).

Marc Ecko kennt man eher als Klamotten-Designer und nicht als rebellischen Sprüher, doch der Namenspate hat sich früher auch die Finger mit illegalen nächtlichen Graffiti-Aktionen schmutzig gemacht. Im Spiel schlüpft Ihr aber nicht in sein virtuelles Konterfei, sondern in die Rolle des revoltierenden Trane, gesprochen vom Stuttgarter Rapper Afrob. In der Stadt New Radius herrscht ein totalitäres System und Sprüher haben hier den Stellenwert eines Straßenköters. Also passt auf, wenn Ihr durch die schmutzigen Seitenstraßen schleicht, denn an jeder Ecke lauern die korrupten, schwer bewaffneten Civil Conduct Keepers. Kluge Köpfe klettern akrobatisch über die schmierigen Typen hinweg. Denn der schwindelfreie Trane bewegt sich ähnlich geschmeidig wie der "Prince of Persia" über schmale Wege. Doch manchmal führt kein Weg an einem Kampf vorbei: Dann nutzt Ihr das simple Kampfsystem für derbe Fußtritte, Knochen brechende Faustschläge oder niederschmetternde Würfe. Zudem schnappt sich Trane herumliegende Gegenstände wie eiserne Träger oder verbruzzelt die Kontrahenten mit dem Sprühdosen-Flammenwerfer.



PS2 Battle ohne Netz und doppelten Boden: In schwindelerregender Höhe messt Ihr Euch mit feindlichen Writern.

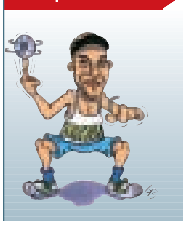


PS2 Selbst schwebende Seilbahnen sind nicht vor moderner Kunst sicher.

Graffiti sind Kunst

Den Hauptanteil nimmt aber die moderne Kunst, das Sprühen von riesigen Buchstaben und überzeichneten Figuren, ein. Dabei greift Trane nicht nur auf die Spraydose zurück, sondern verziert graue Wände auch mit Markern und Malerrollern. Die Verschönerung der Häuserfassaden, Polizei-Autos, Brücken und Zügen läuft nach demselben Schema ab: Ihr wählt aus einer begrenzten Anzahl Pieces und verewigt das illegale Meisterwerk an einer vorgegebenen Stelle. Die Dosenanzahl ist unbegrenzt, kurzes Schütteln füllt Euren Kunstpinsel wieder auf. Wenn Ihr das Graffiti im entspannten Zeitlimit platziert und nichts verschmiert, gibt es zudem Bonuspunkte. An einigen Stellen markiert Ihr Euer Revier mit besonders riesigen, nicht frei wählbaren Murals – diese erhellen die trostlose Umgebung mit besonderem Glanz. Wenn Ihr jedoch gegnerische Crew-Bilder crosst, gibt es Ärger.
Anders sieht es bei Schöpfungen aus legendären Händen aus. Diese Graffiti dürft Ihr nicht übermalen, sondern nur fotografieren und in der Kunstgalerie bestaunen. Außerdem erspielt Ihr Euch etliche Extras wie Kampfarenen, Artworks und Graffiti-Legenden-Biographien. *rf*

Raphael Fiore

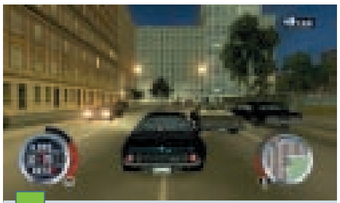


Als Sprüher bin ich enttäuscht: Keine Frage, das Auftreten von zahlreichen Graffiti-Legenden und etliche, teils frei wählbare Murals sorgen für authentisches Feeling. Aber es wurde nicht weit genug gedacht: Komplizierte Wildstyle-Bemalungen sprayt Ihr mit derselben Leichtigkeit wie ein simples Throw-Up, es fehlen unterschiedliche Caps für fette Outlines und feine Charakter-Details. Außerdem stören die hakelige Steuerung und die uninspirierten, im späteren Verlauf unfairen Prügeleinlagen. Doch genug genörgelt: "Getting Up" hat auch seine guten Momente. Etwa wenn Ihr mit dem schwindelfreien Rebellen eine knackige Hüpfpassage meistert und ein grandioses Piece über den Dächern von New Radius malt oder virtuell Euren ersten Wholetrain bombt.

Driver: Parallel Lines



PS2 Als Fluchtfahrer habt Ihr zur Polizei natürlich ein zwiespältiges Verhältnis, im alten New York machen Euch die Gesetzeshüter aber nur selten richtig Probleme.



XB Tag- und Nachtwechsel gibt's natürlich auch beim neuen "Driver".

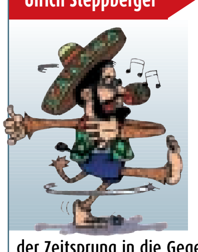
Die einst angesehene Ganovenraserei "Driver" schaffte es wie sonst nur "Tomb Raider" oder "Syphon Filter", die Fanschar mit einer verunglückten 128-Bit-Episode zu schocken: Das Coolste an "DRIV3R" war der pseudo-hippe Name, ansonsten ging die Karriere des Hauptdarstellers Tanner (sowie die von Reflections-Boss Martin Edmondson) in einer Mixtur aus durchwachsener Technik und elementaren Designschnitzern unter.

Neuer Star, neues Glück

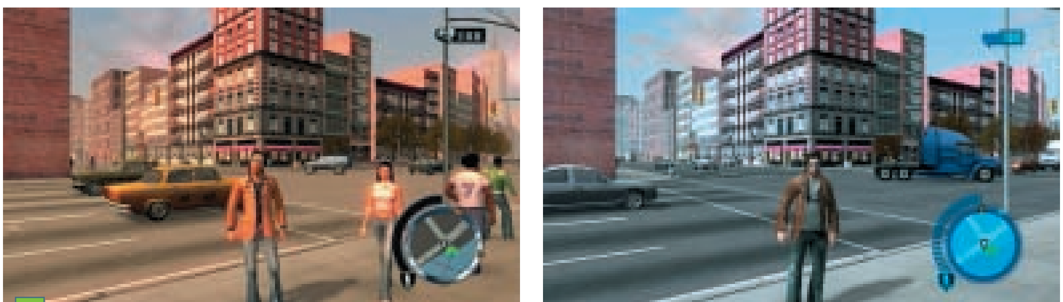
So wollten die Entwickler ihr früheres Musterprodukt aber nicht verabschieden und bastelten deshalb seither an einer Fortsetzung: "Driver: Parallel Lines" löst sich von den meisten verunglückten Experimenten des Vorgängers und geht zugleich traditionelle wie auch neue Wege. Der vorbelastete Tanner wurde in Pension geschickt, als Anti-Held agiert diesmal 'The Kid'. Der ist ein echter Ganove und will sich 1978 einen Namen im Big Apple machen – die Ostküsten-Metropole ist dabei nicht nur mit Manhattan vertreten, Ihr flitzt durch alle fünf Stadtteile und sogar den Nachbarort New Jersey. Fahrt mit geklauten Autos unter Zeitdruck zu vorgegebenen Zielen, drängt unliebsame Vehikel ab oder verfolgt flüchtende Opfer – gelegentlich müsst Ihr auf Motorräder zurückgreifen, die ungeliebten Fußmärsche fallen dagegen nun nur noch selten an. Neben den Story-Aufträgen betätigt Ihr Euch zwischendurch z.B. als Taxifahrer oder führt Überfalle durch. Dafür gibt's Bargeld als Belohnung, von dem Ihr Eure Vehikel in Leistung und Aussehen etwas tunen könnt.

Für zusätzlichen Reiz sorgt eine Storywendung, die das Geschehen nach einigen Spielstunden abrupt um 28 Jahre nach vorn verlegt: Dann seid Ihr nicht mehr im etwas schmuddeligen New York der 70er unterwegs, sondern im modernen Großstadtmoloch von heute – nicht nur die Optik ändert sich, auch Eure Missionsziele passen sich der geänderten Situation an. Technisch gibt "Parallel Lines" auf beiden Konsolen ein ansehnliches Bild (nur im Widescreen-Format) auf "GTA"-Niveau ab – leichte Pop-Ups gibt's auch diesmal, spielbeeinträchtigend wirken sie sich nicht aus. Beim Sound gefällt die gelungen gewählte Lizenzmusik, die deutsche Synchro dagegen ist nur mäßig. *us*

Ulrich Steppberger



Reflections hat Mut, um nach dem "DRIV3R"-Drama tatsächlich eine Fortsetzung zu wagen. Erfreulicherweise ist der neue Versuch erfolgreicher, denn "Parellel Lines" macht das meiste richtig, was beim Vorgänger daneben ging. Die Fahrmissionen erinnern an die glorreichen Zeiten der ersten Episode, die zum Glück spärlichen Zu-Fuß-Einlagen klappen dank solider Steuerung jetzt ebenfalls. Gut gefällt mir die visuelle Umsetzung von New York, das dank gelungener Architektur und belebter Straßen den Eindruck einer Großstadt überzeugend vermittelt – allerdings sorgen die vielen Fahrzeuge für häufig lästige Kollisionen, was zusammen mit der arg schnell alarmierten Polizei den Spielfluss etwas bremst. Unterhalten kann das schnörkellose Rumgerase dennoch, zumal der Zeitsprung in die Gegenwart für die zweite Hälfte des Abenteuers frischen Wind bringt. Gegen den übermächtigen Konkurrenten "GTA" kommt "Driver" aber nicht an: Zu kurz ist die konventionelle Story, zu wenig gibt es auf Dauer trotz ordentlicher Nebenmissionen zu tun – "Parallel Lines" ist trotzdem mehr als nur ein gelungener Überbrücker zum nächsten Rockstar-Epos.



XB Ihr seid zwar nur in New York unterwegs, durch den großen Zeitsprung in der Handlung wirkt die Ostküsten-Metropole aber fast wie zwei Städte: Nicht nur Vehikel und Werbebanner sind unterschiedlich, sogar der grundlegende Farbton ändert sich.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Widescreen-Format, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Widescreen-Format, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Reflections, England
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ gelungene Großstadt-Impression
+ sehr großes Areal zu erkunden
+ Schwerpunkt wieder auf Fahrmissionen
+ gute Fahrzeugsteuerung

Contra
- fast schon zu viel Verkehr unterwegs
- Polizei übertrieben aufmerksam

Alternativen:

PS2	**Grand Theft Auto: San Andreas** (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**Grand Theft Auto: San Andreas** (94%, MAN!AC 08/05)
NGC	**True Crime: New York City** (74%, MAN!AC 02/06)

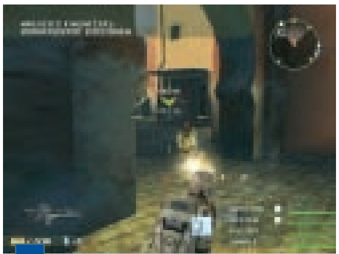
Driver: Parallel Lines

Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 81 %
79% Spielspaß

Xbox
Grafik 79 %
Sound 81 %
79% Spielspaß

Dank Besinnung auf alte Tugenden macht das neue "Driver" wieder eine gute Figur.

SOCOM 3 U.S. Navy Seals


PS2 Säubert die Straßen: Die Terroristen lauern Euch hinter jeder Ecke auf.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	32		
Online	32		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung gepant

Entwickler: Zipper Interactive, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ taktisches Teamwork
+ vielfältig arrangierbare Waffen
+ jetzt mit Fahrzeugen
+ Im Multiplayer bis zu 32 Spieler

Contra
- gelegentlich schwache KI
- stellenweise detailarme Grafik

Alternativen:

PS2	Battlefield 2: Modern Combat (88%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Battlefield 2: Modern Combat (88%, MAN!AC 12/05)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/03)

SOCOM 3 U.S. Navy Seals

Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 68 %
88 % Spielspaß

Sony verbessert "SOCOM" mit komplexeren Online-Matches und komfortablerer Team-Kontrolle.


PS2 Exzellente Tarnung: Wenn Eure Gegner im Gras Deckung suchen, könnt Ihr sie kaum erspähen - hier sind die KI-Kameraden nützlich, die schärfere Augen haben.






PS2 Panzer und Brücken sprengt Ihr mit Dynamit und Lasermarker.

Der Erstling brachte 3D-Kämpfe online, der Nachfolger versuchte sich zusätzlich an einem Solomodus und beim dritten "SOCOM" will Zipper Interactive jetzt alles größer und besser machen: Das neuste Abenteuer der U.S. Savy Seals führt Euch nach Südasien, Nordafrika und Osteuropa, wo ein finsterer Diktator und seine Schergen allerlei Unheil im Schilde führen. Euer vierköpfiger Trupp landet hinter den feindlichen Linien, um Nachschublinien zu kappen und einheimischen Rebellen zur Seite zu stehen. Dabei lassen sich Eure drei KI-Kollegen mit dem verbesserten Befehlssystem leichter kommandieren: Per Aktionstaste befehlt Ihr das Vorrücken, 16 weitere Aktionen wie Granateinsatz, Sturm und Eskorte startet Ihr per Menü. In speziellen Situationen wie vor einem Fahrzeug wird zudem ein Symbol für Teamaktionen eingeblendet, dann gelingt auch das gemeinsame Aufsitzen mittels Knopfdruck.

Bei den neuen Vehikeln wie Humvee, Pickup-Trucks und Sturmboot übernehmt Ihr das Steuer, während sich die Kollegen hinter die Bordkanonen schwingen: In den rund sechsmal größeren Einsatzgebieten müsst Ihr schon mal längere Strecken zurücklegen, bei denen Euch überraschend Feinde auflauern. Wer die Einsätze mehrfach spielt, wird einige Variationen entdecken: Wenn der Gegner Euer Team erspäht, ruft er Verstärkung oder lässt die Wachen ausschwärmen - dann müsst Ihr Euch eine neue Taktik überlegen. Außerdem könnt Ihr die Missionen in Kombination mit "SOCOM" für PSP (siehe Kasten) zusätzlich variieren.

Online-Kämpfe

Natürlich ist der Solomodus nach wie vor eine Ergänzung zum Mehrspieler-Match, denn Kämpfe per LAN und Internet stehen weiterhin im Vordergrund: Mit menschlichen Kameraden und Headset-Verbindung klappen Teamtaktiken eben immer noch am Besten. Neben den bekannten Modi wie Suppression (Team-Kampf), Free for all (Deathmatch) und Extraction (Geiselbefreiung) dürfen die Terroristen jetzt auch einen Konvoi fahren, dem die Seals auflauern.

Mit bis zu 32 Teilnehmer hat sich im Vergleich zum Vorgänger die Spielerzahl verdoppelt – jetzt können sich die Teams in schlagfertigere Gruppen aufteilen. Die Matches erfordern mehr Übersicht, denn in den riesigen Maps könnt Ihr Euch verirren. Fans der Serie kaufen "SOCOM 3" solo, für Neulinge gibt es das Spiel auch im Bundle mit Headset (80 Euro). oe

Oliver Ehrle



"SOCOM" setzt noch einen drauf: Die Soloeinsätze des Vorgängers spielten sich mit Verständigungsproblemen und fehlender Speichermöglichkeit im Kampfgebiet noch etwas holprig, aber in "SOCOM 3" gehen die Missionen wesentlich lockerer von der Hand – zumal Ausflüge mit Jeep und Boot für spielerische Abwechslung sorgen. Dank Bonusaufgaben könnt Ihr auch bei mehrfachem Besuch immer wieder Neues entdecken. Besser, aber noch nicht optimal ist die KI Eurer Teamkameraden: Gelegentlich ballern sie immer noch endlos in einen Sandsack, hinter dem ein Feind kauert. Das passiert natürlich nicht in Online-Matches, die sich mit Vehikeln und doppelter Spielerzahl noch komplexer spielen. Wie die Vorgänger ist "SOCOM 3" grafisch etwas kahl, aber dafür jetzt ruckelfrei.

Crosstalk mit den PSP-Seals

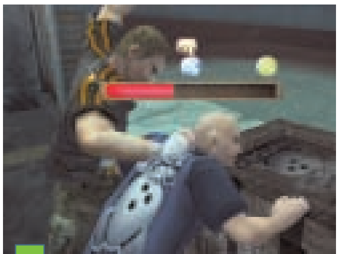
Wie sich die U.S. Navy Seals gegenseitig zur Hilfe eilen...

Dank USB-Kabel lassen sich die Erfolge von PS2- und PSP-Soldaten vereinen: Mit den Bonusaufgaben schaltet Ihr in der jeweils anderen "SOCOM"-Version nicht nur neue Waffen und Figuren frei, auch die Missionen im Einspielermodus verändern sich. Wenn Ihr etwa auf der PSP einen Waffentransporter stoppt, haben die Feinde auf der PS2 schlechtere Ausrüstung. Eingeblendete Tafeln (Bild) weisen Euch auf die Missionsvarianten hin.



Final Fight Streetwise





XB Aua: abgedrehte Bossfights (oben), derbe Verhandlungsmethoden (unten).

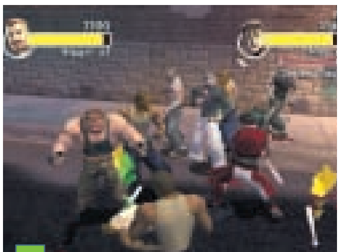


XB Massenschlägerei: Mitunter machen Euch bis zu acht Gegner gleichzeitig das Leben schwer. Shotgun oder Messer helfen, die Oberhand zu behalten.

Donnernde Schlagzeug-Stakkati von Slipknot oder infernalische Shouts von Soulflys Max Cavalera dröhnen aus den Boxen, Fäuste fliegen, Knochen splittern, Blut spritzt – und Ihr seid mittendrin. "Final Fight Streetwise" steckt Euch in die Rolle von Straßenschläger Kyle Travers, der nach der Entführung seines Bruders Cody – bekannt als Charakter des ursprünglichen "Final Fight" – die Unterwelt von Metro City kräftig aufmischt. Mit tatkräftiger Unterstützung Eurer Freunde Schlagring, Baseballschläger, Katana oder Shotgun quetscht Ihr Informanten aus, mischt ganze Gangs auf und legt Euch sogar mit dem Mafiapaten oder der örtlichen Geistlichkeit an. Doch die Wurzeln des Übels stellen nicht Kleinkriminelle oder Skinhead-Banden dar – die Straßendroge 'Glow' hat ihre erbarmungslosen Finger um Metro City geschlossen. Um an die Hintermänner zu gelangen, durchstreift Ihr den Moloch, befragt Passanten und legt Euch nach und nach mit den hohen Tieren der Unterwelt an. Gelegentlich tauscht Ihr die Straße gegen den Boxring: Kämpft Ihr für den Mafia-Don, geht's stilecht im Keller der Pizzeria zur Sache – Kenner des Erstlings freuen sich auf ein Wiedersehen mit Riesenbaby Andore. Nach gewonnenen Fights füllt sich Eure virtuelle Geldbörse: Investiert die Kohle im Gym in neue Moves, eine größere Energieleiste oder stöbert in den Shops nach leckeren Energierationen und neuen Rap- und Metaltracks für den frei konfigurierbaren Soundtrack.

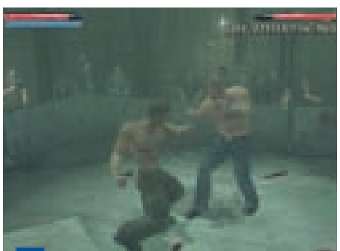
Keine Langeweile

Zwar lasst Ihr in "Streetwise" zumeist die Fäuste sprechen, immer wieder jedoch bringen Minispiele Kurzweil in den Prügleralltag: Befreit die Imbissbude vom Kakerlakenbefall, demoliert die Nobelkarosse Eures Erzfeindes oder spielt in der Bar eine Partie Darts. Einige dieser Aufgaben wurden in den Storyverlauf eingebunden, andere nehmt Ihr nach Lust und Laune am Straßenrand an.



XB Wie in alten Zeiten: Haggar und Guy mimen das Räumkommando.

Lösgelöst von Kyles Untergrund-Odyssee ist der Arcade-Modus: Kloppt in komplett eigenen Levels nach Old-school-Manier hunderte Gegner über den Haufen und mampft gelegentlich einen stärkenden Burger – je nach Fortschritt im Storypart auch mit den Legenden Guy und Haggar. Das Spielhallen-Original aus dem Jahr '89 ist auch mit drin, aber leider schlecht emuliert und nur für Solisten. *ms*



PS2 In den Pitfights warten harte Brocken – auf PS2 in tristerer Optik.

Matthias Schmid



Mission erfüllt – Modernisierung gelungen! Zwar wird "Final Fight Streetwise" nie den Legendenstatus des Originals erlangen, ihren Job als Actionunterhaltung für Erwachsene erfüllt die Neuauflage aber fast tadellos. Das simple Kampfsystem (zwei Angriffstasten sowie je eine für Wurf und Block) lässt Euch in den mitunter chaotischen Schlägereien nicht im Stich, lediglich die Kamera setzt das Kampfgeschehen nicht immer optimal in Szene. Langeweile kommt während der knapp zehn Stunden Spielzeit nie auf: Ob kurzweilige Minispiele, knallharte Pitfights, das Einkaufen neuer Songs oder die witzigen Bosskämpfe – in Metro City gibt's immer was zu tun. Dank automatischer Zielerfassung via Schultertaste gehen auch die Ballereinlagen überraschend gut von der Hand – im Getümmel kann es aber schon mal passieren, dass Ihr trotz Uzi in den Händen hinterrücks eins auf die Rübe bekommt. Wer sich an überzeichneter Brutalität, der etwas lieblosen Optik, Rucklern im späteren Spielverlauf und dem dämlichen Speichersystem (nur ein Spielstand!) nicht stört, erlebt mit Kyle & Co. herzhafte Keilereien verpackt in eine trashig-spaßige Story – und das für 45 Euro!

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 18 | **Preis:** ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Pro Logic 2, ✓ 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, USA
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ abwechslungsreiche Aufgaben
+ abgedrehte Bosskämpfe
+ sinnvoller Waffeneinsatz
+ moderater Preis

Contra
– biedere Technik
– wenig fantasievolle Standardgegner

Alternativen:

PS2	The Warriors (nicht getestet)
Xbox	The Warriors (85%, MAN!AC 10/05)
NGC	keine erhältlich

Final Fight Streetwise

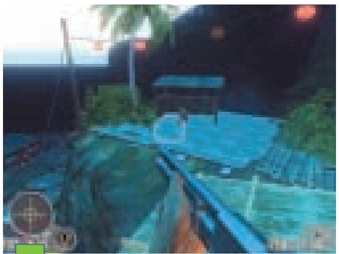
Playstation 2: Grafik 66 %, Sound 80 % – **78 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 69 %, Sound 80 % – **78 %** Spielspaß

Fans des Originals werden zufrieden sein: unterhaltsame Straßenschlägerei mit viel Abwechslung.

VIDEO AUF DVD!

Far Cry Instincts Evolution



XB Überrascht den Wachposten des Nachts mit einer satten Ladung Schrot.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		16	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 30 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
- \+ packende Verfolgungsjagden
- \+ viel Raum für die 'Instinkt'-Talente
- \+ grafisch opulent
- \+ vorbildliche Kontrollen

Contra
- \- ziemlich kurz
- \- stellenweise dümmliche Gegner

Alternativen:

PS2	Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Half-Life 2 (91%, MAN!AC 01/06)
NGC	TimeSplitter Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)

Far Cry Instincts Evolution

Xbox
Grafik 91 %
Sound 83 %
87% Spielspaß

Rasantes Add-On zum kleinen Preis: bildschönes, aber kurzes Shooterfest für Erwachsene.



XB Krawumm! Mit einem Knopfdruck wechselt Ihr vom Steuer des Jeeps an das Geschütz und nehmt die anrückenden Feinde ins Visier.

Jack Carver kommt nicht zur Ruhe: Zuerst auf dem PC die Welt gerettet, wenig später einen komplett neuen Xbox-Einsatz bewältigt, steht nun mit dem "Evolution"-Zusatzpaket der dritte Egotrip in kürzester Zeit an. Dabei profitiert der Hawaiihemdträger von den Fähigkeiten, die er während des "Instincts"-Abenteuers erwarb. Dank einer genetischen Mutation verwandelt sich Jack auf Kommando in ein Raubtier: Ein kurzer Druck auf den Y-Button und Ihr werdet zum Derwisch. Pflügt untermalt von einem herrlichen Verwischeffekt rasend schnell durchs Unterholz und überwindet dank Supersprung meterhohe Umzäunungen. Herrscht mal Munitionsmangel? Kein Problem: Im Nahkampf genügt eine flinke Betätigung der B-Taste und das blutüberströmte Opfer segelt in hohem Bogen durchs Unterholz. Oder reißt fest montierte Granatwerfer sowie Flak-Geschütze aus der Verankerung und pulverisiert die digitale Bedrohung auf Rambo-Manier. Ebenfalls praktisch ist der Nachtsicht-ähnliche Geruchsmodus: Hier erkennt Ihr die Fährten Eurer Feinde und macht die Jäger zu Gejagten. Haben wir bereits erwähnt, dass Jacks Energieleiste dank Gen-Doping eine ständige Auffüllung erfährt?



XB Detailverliebt: Kulissen, Waffen und Nachladeanimationen gefallen.

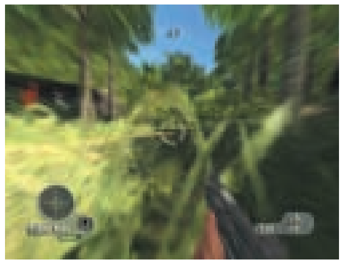


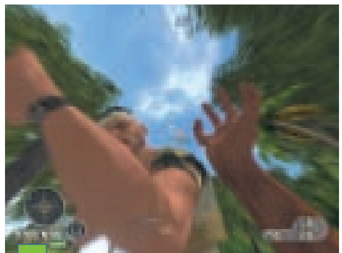
XB Geschmacklos: Via Molotow-Cocktail werden Gegner zu Fackeln.

Adrenalin pur

Konnten sich Ballerfreunde schon im "Far Cry"-Original nicht beklagen, legt "Evolution" in puncto Non-Stop-Action noch eins drauf: Rasante Verfolgungsjagden mit Jet-Ski, Jeep oder Quadbike treiben Euch den Schweiß auf die Stirn, der häufige Einsatz der 'Instinkt'-Fähigkeiten sorgt für noch mehr Dynamik in den bleihaltigen Auseinandersetzungen. Dadurch treten zwar die Schleicheinlagen in den Hintergrund, vor allem in den ersten Levels macht die enorme Bewegungsfreiheit dieses Manko aber mehr als wett. Über mangelnde Abwechslung während des (recht kurzen) "Evolution"-Trips können sich Hobby-Söldner nicht beklagen: Neben dem bekannten Insel-Hopping infiltriert (respektive stürmt) Ihr im Schutz der Nacht ein Fischerdorf, tuckert im Boot umher oder erklimmt sogar die luftigen Höhen eines Bergmassivs.







XB Tierisch: Geruchserkennung, High-Speed und Krallenhieb (von oben).

Wieder mit an Bord ist der umfangreiche Editor: Für kernige Mehrspielerschlachten on- wie offline bastelt Ihr Euch allerlei Deathmatch-Areale. Intuitive Kontrollen und hohe Benutzerfreundlichkeit lassen aus tristen Atollen schnell verwinkelte Basen, sumpfige Urwaldcamps oder versteckte Laborkomplexe werden. *ms*

Matthias Schmid



Ein kurzes Vergnügen, aber was für eins! "Far Cry Instincts Evolution" ist ein Abenteuerurlaub wie er im Buche steht: Voll packender Action-Einlagen, lebensgefährlich und schon vorbei, ehe man richtig mit dem Genießen anfangen konnte. Besonders gelungen: Steht Ihr am Flakgeschütz des Humvee-Jeeps, während Eure Begleiterin durch die Pampa brettert, kommt garantiert keine Langeweile auf. 'Instinkt'-Fähigkeiten, die im Original zu kurz kamen, finden nun zahlreiche Einsatzmöglichkeiten – neue Waffen und Gimmicks wie Rohrbomben oder Molotow-Cocktails komplettieren das Offensivarsenal. Ganz nebenbei sieht "Evolution" fast durchweg fantastisch aus – da verzeihe ich glatt den ein oder anderen strohdummen Gegner.

Far Cry Instincts Predator

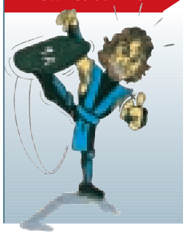




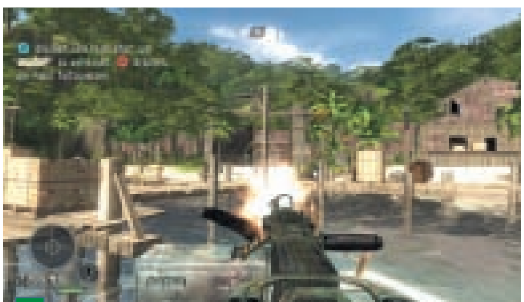
360 Weitsicht und Handlungsfreiheit in den mitunter riesigen Arealen begeistern, die Intelligenz Eurer Widersacher hingegen nicht immer (großes Bild). Nach einer Genetik-Kur seht Ihr Eure Feinde dank Geruchserkennung auch im Dunkeln (rechts oben.)

"Far Cry Instincst" war auf Microsofts Konsolenerstling ein technischer wie spielerischer Hingucker, was liegt also näher als dem HDTV-Zeitalter eine aufgemotzte Version der exzellenten Tropenschießerei zu spendieren. Dementsprechend beinhaltet "Predator"gleich beide "Far Cry"-Titel – sowohl die komplette "Instincts"-Kampagne als auch das just erschienene Add-On, dessen Test Ihr auf der vorigen Seite findet. Wer Jack Carvers Xbox-Premiere nicht kennt, dem sei die 360-Episode ans Herz gelegt: Allein auf weiter Flur (bzw. weiter Insel), umringt von grimmigen Söldnerscharen und noch grimmigeren Mutanten, schießt Ihr Euch mit allerlei konventionellen Schießprügeln durch blühende Dschungellandschaften. Ab und an klemmt sich Jack hinters Steuer von Motorboot, Buggy oder Quad, hebt Wachposten via Snipergewehr aus der Ferne aus oder schickt die Antagonisten mit einer tückischen Stachelfalle in die ewigen Jagdgründe. Nach einem unfreiwilligen Intermezzo auf dem Labortisch des Oberschurken nimmt die Tropenhatz zusätzliche Fahrt auf: Weckt das Tier in Jack und profitiert von animalischen Fähigkeiten wie Klauenhieb, Fährtenerkennung oder Bärenkraft. Wer schließlich lange genug auf Solopfaden wandelte, testet sein Shooter-Können im Freundeskreis via Splitscreen bzw. System Link oder lädt zu weltweiten Ballereien – auf 360 sogar in im exklusiven 'Suchen und Sichern'-Modus. Wird das auf den mitgelieferten Maps zu langweilig, designt Ihr im Editor eigene Mehrspielerparadiese – dank simpler Handhabung auch ohne Studieren einer dicken Anleitung. *ms*

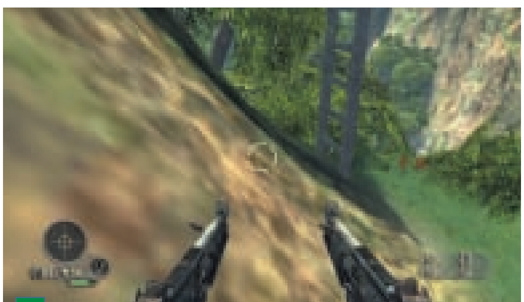
Matthias Schmid



Sparfüchse schlagen zu! Mehr Shooter zum Preis von 60 Euro werden NextGen-Söldner nicht finden. Zwar konnte Ubisoft seine Versprechen (schlauere Gegner, massig neue Wege) in keinster Weise wahrmachen, im schicken HDTV-Glanz ist "Predator" aber trotz mitunter debiler Wachposten und altbekannter Pfade jeden Eurocent wert. Warum die Tropenschießerei vor allem in den späteren Levels einen derart harschen Schwierigkeitsgrad auffährt, bleibt mir unverständlich. Wohl dem, der die dezente Auto-Aim-Funktion aktiviert. Unterm Strich bleibt ein exzellent spielbares Ballerfest, das dank malerischer Kulisse, abwechslungsreichen Action-Einlagen und cleverer 'Instinkt'-Fähigkeiten zu begeistern weiß – trotz etlicher verwaschener Texturen und langer Ladezeiten.



360 Augenschmaus? Während hier traumhafte Wassereffekte und herrliches Panorama um Eure Aufmerksamkeit buhlen, ...



360 ...scheinen anderorts manche Texturen vergessen zu haben, dass sie aus einem 360-Titel stammen.

NEXTGEN-FAKTOR

Tolle Weitsicht und brillante Wassereffekte treffen auf etliche Matschtexturen und solide Spielermodelle.

TV VS HDTV

Auf normalen Glotzen geht einiges vom Panorama-Flair verloren, das Wasser sieht dennoch faszinierend aus – störende Balken gibt's keine.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	16
Online	16
System	360

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
- günstiger Preis für das Doppelpaket
- traumhaft schönes Szenario
- kernige Actioneinlagen am Fließband
- intuitiver Level-Editor
- flotte Steuerung

Contra
- nach wie vor teils dumme Schurken

Alternativen:

PS2	**Killzone** (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	**Half-Life 2** (91%, MAN!AC 01/06)
NGC	**TimeSplitter Future Perfect** (83%, MAN!AC 04/05)

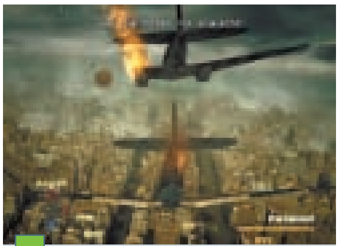
Far Cry Instincts Predator

Xbox 360
Grafik 76 %
Sound 84 %
90% Spielspaß

Doppelschlag: einzigartige Schießerei mit viel Freiheit und vorbildlichem Umfang.

VIDEO AUF DVD!

Blazing Angels Squadrons of WW2



XB Wow! Auch auf der Xbox beeindruckt das reich bebaute London.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		16	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 55 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Rumänien
Hersteller: Ubisoft
Website: www.blazing-angels.com/de

Pro
+ spaßige Massenschlachten
+ variantenreiches Einsatzdesign
+ stimmige Optik, ...

Contra
- ... die auf Xbox mit einigen Rucklern erkauft wird
- lose Kampagne ohne Storyline

Alternativen:

PS2	Heroes of the Pacific (84%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Heroes of the Pacific (84%, MAN!AC 11/05)
NGC	keine erhältlich

Blazing Angels: Squadrons of WW2

Xbox
Grafik 84 %
Sound 76 %
80% Spielspaß

Spielerisch gleichwertig – doch grafisch steht die Xbox-Version erwartungsgemäß hintenan.



360 Erfolgreiche Bombardements werden auf der Xbox 360 mit effektreichen Explosionen garniert. Zahlreiche Bodendetails wie Häuser, Bäume oder Container verwöhnen dabei das Fliegerauge.

Zweiter Weltkrieg: Als alliierter Pilot bekämpft Ihr weltweit die Kriegsmächte Deutschland und Japan. Die 18 umfangreichen Missionen führen dabei rund um den Globus: Vom Dörfchen Dünkirchen über London, Pearl Harbor, Midway, Guadalcanal, die Normandie sowie den Himmel über Paris und Berlin. Auch Sandstürme in Afrika sowie eisige Gletscherschluchten in Norwegen warten auf erfahrene Piloten. Spätestens dann ist fliegerisches Können gefragt. Wie gut, dass Euch ein Tutorial gemächlich an die Materie heranführt: Ebenso wie beim Konkurrenten "Heroes of the Pacific" kommt hier die spielentscheidende Zielsicht zum Einsatz, die den nächsten Gegner anvisiert. Die Bedienung der Waffensysteme und das einfache Flugmodell habt Ihr schnell verinnerlicht. Dabei wird der Action-Einschlag deutlich: Strömungsabrisse sucht Ihr vergeblich, was wilde Flugmanöver ermöglicht. Simplifizierung herrscht auch bei den Ansichten. Weder eine Cockpitperspektive noch Radar oder Kompass lassen sich hier blicken.

Im Fadenkreuz

Für Abwechslung sorgen zahlreiche Teilziele einer Mission: Luftkämpfe stehen ebenso auf dem Plan wie Bombardierungen diverser Bodenziele. Panzer, Flakgeschütze, Zerstörer oder Flugzeugträger erfordern einen korrekten Anflug, um im richtigen Moment die bombige Ladung abzuwerfen – ein Zielkreuz hilft dabei. Manchmal stehen Euch auch Raketen oder Torpedos zur Verfügung. Letzte-

Thomas Stuchlik



Wunderschön präsentierte Flug-Action bringt uns Ubisoft da auf den Bildschirm. Schneller Spielspaß ist angesagt, was mit einer simplen Flugphysik erkauft wird. Der Simulationsaspekt kommt kaum zum Tragen, dafür heißt die Devise: Action satt mit rasch ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Leider geriet der Umfang etwas knapp. Auch negativ: Die Zielsicht markiert manchmal unerwünschte Ziele im Nahkampf. Dem Kontrahenten "Heroes of the Pacific" zieht der Titel dagegen grafisch davon: Riesige Stadtmetropolen und Pazifik-Idyllen paaren sich mit hübschen Grafik-Effekten. Doch während die Xbox-360-Version flüssig läuft, kämpft die Xbox-Fassung mit unschärferer und etwas ruckliger Optik. Lob verdienen dagegen die vielfältigen Multiplayer-Modi.



360 Häufigen Gebrauch macht Ihr von der Zielsicht, die Eure Position zum aktuell anvisierten Feind zeigt.

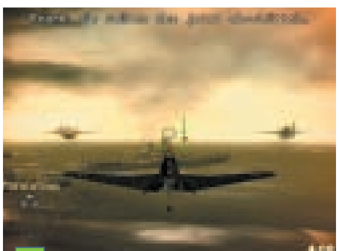


360 Ein Missionsabschnitt versetzt Euch ins Cockpit von Geschützständen – ansonsten gibt es nur die Verfolgersicht.



XB Einer im Sinn, einer hin: In den opulenten Luftschlachten mutieren gegnerische Bomber zu Kanonenfutter – wendige Jäger sind dagegen ein flüchtiges Ziel.

re müssen mit korrekter Geschwindigkeit und Höhe abgefeuert werden. Hierbei unterstützt Euch eine Bildschirmanzeige. Munitionsmangel herrscht dabei wahrlich nicht: MG-Geschosse besitzt Ihr unbegrenzt, Zweitwaffen wie Bomben sind limitiert, füllen sich aber nach einiger Zeit wie von Zauberhand auf.
Zusätzlichen Beistand erhaltet Ihr durch Flügelmänner via Steuerkreuz. So weist Ihr das Geschwader an, in Formation bzw. offensiv oder defensiv zu fliegen. Daneben besitzen Eure Gefolgsleute spezielle Fähigkeiten. Tom kann als Schutzschild dienen, während Frank einen Sturmangriff auf das aktuelle Ziel initiieren darf. Bei Schäden greift Ihr auf Joe zurück: Mittels korrekter Tasten-Kombo repariert der Kamerad Euren Flieger.
Akustisch untermalt wird das Kriegsgeschehen durch hektischen Funkverkehr sowie einen heroischen Soundtrack. Via Splitscreen oder Online treten Spieler zu vielen Multiplayer-Modi wie Luftkampf oder Bombardierung an. Sogar kooperative Kampagnen-Missionen fehlen nicht. *ts*



XB Bei Torpedoangriffen müssen Höhe und Geschwindigkeit stimmen.

NEXTGEN-FAKTOR

Detailreiche Kriegskulissen kombiniert mit durchweg stabiler Framerate.

TV VS HDTV

Normalo-TVs genießen Vollbild sowie überraschend viele Details. Allerdings ist die niedrige Auflösung bei Zielanflügen von Nachteil.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	16
Online	16
System	360

USK-Rating: 12 Preis: ca. 65 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
+ kaum Einarbeitung nötig
+ opulente Grafik-Kulisse
+ abwechslungsreiche Missionen

Contra
- sehr vereinfachtes Simulationsmodell
- unspannender Kampagnenverlauf ohne Zusammenhang

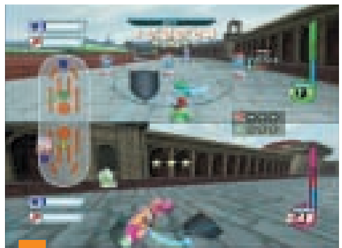
Blazing Angels: Squadrons of WW2

Xbox 360
Grafik 79 %
Sound 76 %
80 % Spielspaß

Fordernde Nonstop-Ballerei in stimmiger Grafik-Kulisse ohne Simulationsballast.

Sonic Riders





NGC Mehrspieler-Graus: Während die Diamaten-Mopserei kurzweilig unterhält, langweilt die Kampfebene mit unkreativen Extras und faden Arenen.



PS2 Drei Gleiter: Tails gehört zu den Flight-Typen und kann deshalb diese Abkürzung nehmen. Aber teils verschlechtern solche Passagen sogar Eure Position!

Der blaue Flitze-Igel Sonic wagt sich nach "Sonic R" zum zweiten Mal in das Fun-Racing-Genre. Diesmal gleitet Ihr mit luftbetriebenen Gleitern auf abgefahrene Strecken. Dabei wählt Ihr aus über einem Dutzend Rennfahrern, die sich in drei Kategorien aufteilen. Die Speed-Typen grinden geschickt über Pipes und Geländer, die Flight-Gattung fliegt dank Startrampen durch eine Handvoll Luftbeschleuniger und die Power-Kerle zertrümmern Barrieren und Fässer, um Abkürzungen zu entdecken. In automatischen Passagen frischt Ihr Eure Energie mit heftigen Analog-Stick-Drehungen auf. Damit Eure Gleiter in der Luft bleiben, darf Euer Air-Meter nämlich nicht zu Neige gehen – ansonsten geht's bis zur nächsten Tankstation zu Fuß weiter. Bei hohen Geschwindigkeiten erzeugen Eure Kontrahenten Turbulenzen. Auf diesen Air-Streams könnt Ihr reiten und Tricks ausführen, die Eure knapp bemessene Luft-Leiste wieder auffüllen. Setzt auch taktisch klug Turbos oder Air-Slides ein – denn diese Speed-Schübe kosten ordentlich Energie. Wer fleißig Ringe einsammelt, erreicht die dritte Level-Stufe: Dadurch erhöht Ihr die Endgeschwindigkeit und verfügt über stärkere Angriffswaffen. Die spärliche Power-Up-Sammlung enthält zudem Bomben, Turboschuhe oder ein temporäres Schutzschild. Zwei Spieler nehmen an der Meisterschaft teil, bis zu vier Zocker messen sich in diversen Mehrspielermodi. *rf*

Raphael Fiore



Was ist mit dem Sonic Team los? Die unausgewogene Spielbalance sorgt für Frust – auch wenn Ihr alle Abkürzungen gekonnt mitnehmt, landet Ihr im Mittelfeld. Spielt ein geübter Spieler hingegen mit einem Einsteiger die Weltmeisterschaft, erreicht der erfahrene Surfer selbst mit zahlreichen Fahrfehlern locker den ersten Platz. Die drei Gleiter-Typen können zwar etliche Weggabelungen nutzen, doch ärgerlicherweise katapultieren Euch einige so genannte Abkürzungen auf hintere Positionen. Zudem nervt eine übersensible (Slide-)Steuerung und dem Air-Meter geht viel zu schnell die Luft aus – Arcade-Rennfeeling fällt somit flach. Nur die mir ans Herz gewachsenen Sonic-Charaktere und chillige Air-Stream-Einlagen retten den Titel vor der Bedeutungslosigkeit.



XB Die knackige Meisterschaft meistert Ihr auch zu zweit, dadurch verringert sich der Schwierigkeitsgrad. Sonic befindet sich unten in einer automatischen Passage – hier ladet Ihr via Stickdrehung Eure knappe Air-Energieleiste auf.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 **Preis:** ca. 50 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2 ✓

Sonic Riders

Playstation 2: 58% Spielspaß – Grafik 69 %, Sound 50 %

Xbox: 58% Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 50 %

Gamecube: 58% Spielspaß – Grafik 64 %, Sound 50 %

Wirres Leveldesign, ungenaue Steuerung und schlechte Spielbalance vermiesen Sonics Raserei.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Sonic Team Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.de

Pro
+ liebenswürdige Charaktere
+ viele Abkürzungen

Contra
– schlechte Spielbalance
– teils hässliche Clippingfehler
– unfertige Strecken
– zu wenig Air-Energie

Alternativen:

System	Titel
PS2	**Looney Tunes Space Race** (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	**Mad Dash Racing** (61%, MAN!AC 05/02)
NGC	**Mario Kart Double Dash!!** (87%, MAN!AC 12/03)

Odama



NGC Treffen Kugel und mit Energie aufgeladene Bimmel aufeinander, entsteht eine gigantische, Gegner zerstörende Druckwelle.





NGC Gebt via Mikrofon Befehle. Die Soldaten führen diese automatisch aus.



NGC Die eigenen Krieger sind nur gegen die Odama-Kugel immun, wenn diese grün leuchtet. Mit witzigen Anmerkungen kommentieren die Soldaten ihren Gemütszustand.

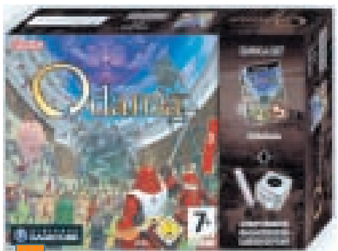
Das Schlachtfeld ist eröffnet: Bei Nintendos "Odama" bekriegen sich im feudalen Japan zwei verfeindete Stämme. Dabei will die gefürchtete Karasuma-Sippe den Yamanouchi-Clan von seinem Land vertreiben. Ihr übernehmt die Partei der zahlenmäßig deutlich unterlegenen Verteidiger. Glücklicherweise besitzt Ihr im blutigen Samurai-Krieg zwei kuriose Wunderwaffen: Die gigantische Metallkugel Odama wälzt alles nieder, was sich ihr in den Weg stellt (inklusive der eigenen Soldaten!). Sobald Ihr die mächtige Nin-ten-Glocke durch das feindliche Tor tragt, brecht Ihr den Bann des polemischen Familienverbands. Kombiniert Ihr die beiden machtvollen Kriegswerkzeuge, erhaltet Ihr die ultimative Offensivattacke: Zielt dazu mit Eurer Monster-Kugel auf die erleuchtete Bimmel. Die dadurch entstandene Druckwelle vernichtet alle Feinde, die sich im Aktionsradius befinden.

Das kriegerische Treiben hört sich äußerst seltsam an und spielt sich auch so: Denn das schrullige Kampfgeschehen findet auf einem überdimensionalen Pinballtisch statt. Zudem beeinflusst Ihr mit dem Flipperschläger nicht nur die Odama-Kugel-Richtung, sondern delegiert Eure Armee mit taktischen Befehlen via Mikrofon. Eure klugen Militärdienstleistender spuren jedoch nicht immer: Wenn die vorgegebene Marschroute keinen Sinn macht, lehnen die Draufgänger ihren Auftrag dankend ab – sie sind schließlich keine Lemminge. Wenn Ihr aus Versehen Eure halbe Mannschaft mit der Odama-Kugel umkegelt, sinkt deren Moral ins Bodenlose und die Soldaten verweigern ihre Wehrpflicht. Deshalb führen nur gezielte Vorstöße zum Sieg.

Taktische Flipperei

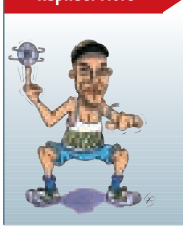
Wenn Ihr gegnerische Gebäude zerstört, erscheinen zahlreiche Items: Mit dem Herzen ladet Ihr die Energie Eurer Glocke auf, ein grüner Kreis verwandelt Euren Ball für kurze Zeit in ein gleißendes Geschoss. Eigene Armeeangehörige sind jetzt gegen Kugel-Angriffe immun – dem gnadenlosen Überrollen der Angreifer steht zeitweilig nichts mehr im Wege. Hinter verschlossenen Türen verbergen sich zudem unzählige Rampen und Weggabelungen: Die Pforten öffnet Ihr mit herum liegenden Schlüsseln. Gebt Euren tapferen Kriegern den Befehl zum Einsammeln und flugs marschiert ein halbes Dutzend Uniformträger zum Objekt der Begierde und öffnet automatisch das verriegelte Tor. Flipper-Experten kippen zudem den Kriegsschauplatz in alle Himmelsrichtungen und geben so der Odama-Kugel den Weg vor – tilten könnt Ihr das Szenario nicht.

Das skurrile Schauspiel unterteilt sich in ein Dutzend unterschiedlicher Abschnitte. Neben handfesten Auseinandersetzungen mit hunderten Opponenten kommt es in einigen Abschnitten zu bitterbösen Duellen gegen mächtige Bosse – diese lassen sich nur mit großer Ausdauer und viel taktischer Raffinesse von der Bildfläche verjagen. *rf*



NGC Das Mikrofon und die praktische Halterung liegen dem Spiel bei.

Raphael Fiore



Ein echter K(r)ampf: Ich habe mich riesig auf diesen innovativen, schrägen Titel gefreut. Doch der aberwitzige Strategie-Flipper-Mix spielt sich zu konfus. Bei Anfängern kommt wegen den knallharten ersten Levels Frust auf, der chaotische Spielablauf sorgt für Wutausbrüche. Es kommt öfters vor, dass Ihr Eure halbe Armee mit einem ungenauen Flipperschlag umkegelt! Auch die schier zahllosen gegnerischen Streitmächte machen Euch das Leben unnötig schwer. Außerdem verhindert das viel zu knapp bemessene Zeitlimit ein strategisch ruhiges Vorgehen. Wer sich mit diesen Kritikpunkten anfreunden kann, freut sich über ein skurriles Spiel mit träger, aber einwandfreier Ballphysik, kreativen und unterhaltsamen Levels sowie taktisch kluger Mikrofon-Unterstützung.

Genre: Geschicklichkeit/Strategie
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration				Spieler max.
Am Einzelsystem				1
Via Linkkabel				–
Online				–
System	PS2	XB	NGC	

USK-Rating 6 — Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ Mikrofon
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Vivarium, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ erfrischend andere Spielidee
+ einwandfreie Ballphysik
+ taktisch kluger Mikrofon-Einsatz

Contra
- harscher Schwierigkeitsgrad
- knallhartes Zeitlimit
- für Einsteiger zu konfus

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Odama

Gamecube
Grafik 64 %
Sound 60 %
68 % Spielspaß

Schwere, taktisch vielseitige Strategie-Flipperei mit guter Ballphysik, aber konfusem Spielablauf.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	12
Online	12

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ghostrecon.de

USK-Rating 16 Preis: ca. 50 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Original-Geschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox April
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Brothers in Arms: Road to Hill 30 (90%, MAN!AC 05/05)
Xbox	Brothers in Arms: Road to Hill 30 (90%, MAN!AC 05/05)
NGC	Rainbow Six 3 (80%, MAN!AC 06/04)

Xbox Grafik 74 % Sound 78 % **80 %** Spielspaß

Erreicht nicht die Brillanz der 360-Version, liefert aber auf der Xbox gelungene Taktik-Action ab.

Ghost Recon Advanced Warfighter



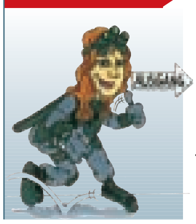
XB In der Ego-Sicht lehnt Ihr Euch zum Feuern schräg aus der Deckung.



XB Die Teambefehle erinnern in der Ausführung an "Brothers in Arms".

Drei Tage Terror unter der brennenden Sonne von Mexico Stadt gibt's auch auf 'kleinen' Konsolen. Zwar stand bei der Xbox-Version (den Test zur PS2-Fassung lest Ihr nächsten Monat) der große NextGen-Bruder Pate, was den Missionsablauf und die Schauplätze anbelangt, das Spielgefühl unterscheidet sich jedoch grundlegend: Denn aus der Third-Person-Action auf der 360 wird auf aktuellen Konsolen ein taktisch angehauchter Ego-Shooter. Einige Manöver wie das Anlehnen an Wände fallen damit weg, dafür beherrscht Euer Alter Ego Mitchell andere Tugenden und kann sich zum Beispiel schräg aus der Deckung neigen. Weil das Xbox-"Ghost Recon" zudem mit bescheidener Hardwarepower auskommt, müsst Ihr auf interaktive Briefings und Ladezeiten-freie Missionsübergänge verzichten. Auch begleitet Euch nur ein Soldat, hin und wieder gibt's aber Luft- und Panzerunterstützung. Trotzdem haben Xbox-Besitzer leichteres Spiel: Nachschubpunkte versorgen Euch beliebig oft mit Energie und Munition, Ihr dürft jederzeit speichern und Mitchell nimmt zwei großkalibrige Waffen mit auf die Einsätze. Natürlich stehen neben der Solokampagne auch zahlreiche Mehrspieleroptionen für Off- und Online-basierte Kämpfe zur Verfügung. *jw*

Janina Wintermayr



Punktsieg für HDTV: Um es gleich vorweg zu nehmen – wer sowohl Xbox wie Xbox 360 besitzt, dem rate ich zum Kauf der NextGen-Variante. Denn während beispielsweise das Ubi-Affentheater "King Kong" sich lediglich optisch abgrenzt, schlagen sich die Unterschiede zwischen den Versionen bei "Ghost Recon Advanced Warfighter" vor allem spielerisch nieder. Nun wird die Xbox-Fassung durch Ego-Sicht, geschrumpftes Team und verkleinerte Levels nicht automatisch schlechter, das Spielgefühl ist jedoch ein anderes. Wenn diese Version auch ihre Vorteile (Nachschubpunkte, freie Speicherwahl) hat, mit der bombastischen Präsentation des großen Konsolenbruders kann die Xbox nicht konkurrieren und bewegt sich eher auf dem Niveau des Vorgängertitels.

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	10
Online	10

Entwickler: Artech, USA
Hersteller: Majesco/THQ
www.razeshell.com

USK-Rating 18 Preis: ca. 30 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

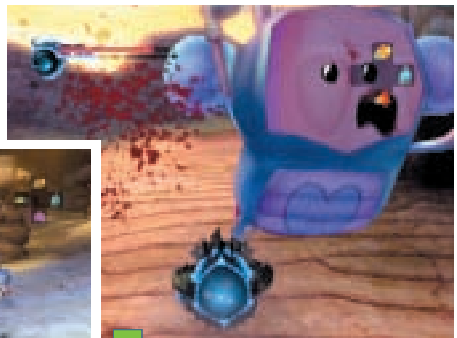
Alternativen:

PS2	Ratchet Gladiator (87%, MAN!AC 01/06)
Xbox	Conker: Live & Re-Loaded (86%, MAN!AC 08/05)
NGC	Metal Arms: Glitch in the System (83%, MAN!AC 12/03)

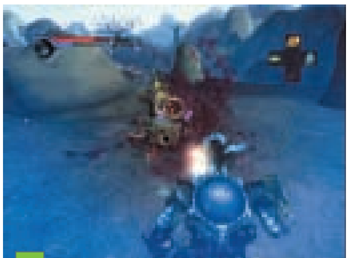
Xbox Grafik 69 % Sound 68 % **68 %** Spielspaß

Solides, aber schweres Action-Spiel, das vornehmlich von seiner witzigen Präsentation lebt.

Raze's Hell



XB Schreien zwecklos: Der überrollte Gegner bleibt am Bildschirm kleben.



XB Als Munition dienen verschiedene Insekten, die Raze mit Highspeed abfeuert.



XB Knuffig, aber tödlich: Auch unter den Kewletts gibt es Selbstmordbomber.

Der typische virtuelle Widersacher ist furchterregend, hässlich und meist mehrere Meter groß. Nicht so bei "Raze's Hell", dessen Feindkader aus flauschigen Teddys und zu kurz geratenen Teletubbies an harmlose, kinderfreundliche Unterhaltung glauben lässt. Die Einstufung 'Keine Jugendfreigabe' trägt der Titel jedoch zu Recht: Die Kewletts sind ebenso sadistisch wie knuffig und finden in den 20 Missionen des Story-Modus ein entsprechend blutiges Ende. Euer Alter Ego Raze metzgert sich aus reinem Selbsterhaltungstrieb durch die Armee der Niedlichkeit, die den Krieg gegen alles Hässliche ausgerufen hat. Der strikt lineare Spielablauf bietet reichlich Möglichkeiten, sich an den putzigen Viechern zu rächen: Durchlöchert die Gegner mit verschiedenen Projektilen, überrollt sie, spießt sie mit einer Stealth-Attacke auf, hackt ihre Leichen in Stücke und saugt die Fleischbrocken zur Gesundheitsregeneration auf. Nachschlag bietet die digitale Schlachtplatte in Form diverser Mini- und Multiplayerspiele: Trainiert bei Golf- und Schleichpartien Eure Reaktionsfähigkeit, bestreitet die Kampagne mit einem zweiten Mitspieler oder stellt Euer Können in sechs Spielmodi via System Link oder Xbox Live gegen andere Zocker unter Beweis. *jw*

Janina Wintermayr



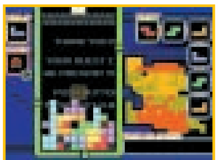
Politisch nicht immer ganz korrekt, richtet sich "Raze's Hell" an Sweety- und Teletubbie-geschädigte Zocker, die von putzigen Viechern die Nase voll haben. Gnadenlos wird hier das Niedlichkeits-Image auf die Schippe genommen und brutal zerpflückt. Allerdings sollte man Fan von schwarzem Humor sein, sonst bleibt einem angesichts des faschistischen Kewlett-Regimes und seines NS-inspirierten Oberarztes das Lachen im Hals stecken. Wer sich "Raze's Hell" zulegt, bringt besser starke Nerven mit – die knüppelharte Schlachtplatte ist nicht für Weichlinge geeignet. Spielerisch wird leider wenig Abwechslung geboten, am originellsten fallen noch die Mini- und Multiplayer-Spiele aus. Halbherzig geriet auch die Sychnronisation, denn nicht alles wurde ins Deutsche übersetzt.

MAN!AC MOBILE




Splinter Cell Essentials


SOCOM Fireteam Bravo


Tetris DS


Alles zum DS Lite auf Seite 95

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).

Inhalt

Sony PSP

Game Boy Advance

Nintendo DS

Previews

Highlight-Top-10 – Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	12/05
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
4	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
5	Super Mario 64 DS	88%	04/05
6	**Tetris DS**	**87%**	neu
7	Nintendogs	87%	11/05
8	Sonic Rush	85%	01/06
9	Resident Evil Deadly Silcence	85%	04/06
10	Tony Hawk's American Sk8land	85%	02/06

Highlight-Top-10 – Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10 – Sony PSP

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Burnout Legends	90%	11/05
4	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
5	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
6	**SOCOM: Fireteam Bravo**	**88%**	neu
7	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
8	Wipeout Pure	86%	10/05
9	DTM Race Driver 2	86%	10/05
10	Exit	85%	03/06

Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



20 Minuten
Spieleindrücke

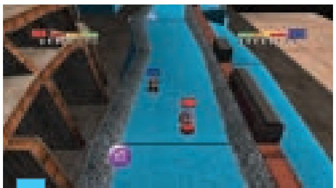
Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Micro Machines V4



PSP Nichts ist tabu: Tischplatten eignen sich prima für Rennstrecken.



PSP Wie früher gilt: Wer aus dem Bild verschwindet, kassiert Strafpunkte.

Ob die guten alten Zeiten wieder aufleben können? Die "Micro Machines"-Lizenz kehrt nach einem mäßig überzeugenden Atari-Ausflug zu Codemasters zurück, wo man den Rundumschlag plant: Neben Heimkonsolen bekommen auch DS und PSP eine frische Umsetzung der Spielzeugraserei spendiert, die mit nie gekanntem Umfang und auch den bewährten Pisten von früher begeistern will – hoffentlich klappt's.

MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Supersonic, UK
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

Die Miniflitzer-Gaudi kehrt zurück mit einer Unmenge an Pisten und Fahrzeugen, darunter alle wichtigen Klassiker.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

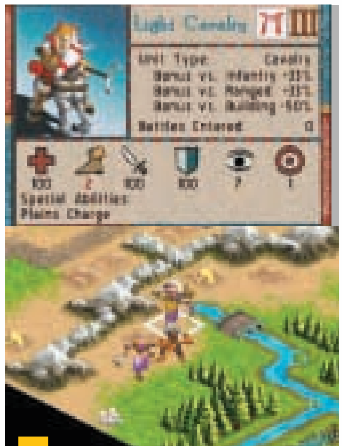
Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Cars	THQ	Rennspiel	September
Drill Dozer	Nintendo	Jump'n'Run	26. Mai
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Final Fantasy 4	Square-Enix	Rollenspiel	2. Quartal
Mega Man Battle Network 6	Capcom	Action	Juni
Polarium Advance	Nintendo	Geschicklichkeit	7. April
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	2006
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Age of Empires: The Age of Kings	Majesco	Strategie	Juni
Cars	THQ	Rennspiel	September
Lostmagic	Ubisoft	Rollenspiel	2006
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Ego-Shooter	5. Mai
Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	Adventure	2. Quartal
Super Princess Peach	Nintendo	Jump'n'Run	26. Mai
Tetris DS	Nintendo	Geschicklichkeit	21. April
Tamagotchi Connexion	Bandai	Simulation	20. April

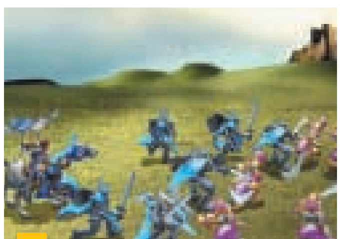
Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
L.A. Rush Showdown	Midway	Rennspiel	2. Quartal
Metal Gear Acid 2	Konami	Strategie	2. Quartal
Monster Hunter Freedom	Capcom	Action	12. Mai
Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	Beat'em-Up	2. Quartal
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	4. Mai
Pocket Racers	Konami	Rennspiel	2. Quartal
Power Stone Collection	Capcom	Beat'em-Up	3. Quartal
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Capcom	Action	2. Quartal

Age of Empires: The Age of Kings

Auf dem PC ist die Strategie-Serie aus den amerikanischen Ensemble-Studios (außerdem verantwortlich für "Age of Mythology") längst Echtzeit-Legende – jetzt erobern Briten, Franken, Mongolen, Sarazenen und Japaner bei ihrem Weg von Früh- bis Spät-Mittelalter auch Nintendos DS. Allerdings werden die taktischen Schlachten um heilige Reliquien, Grenzregionen und Städte auf Eurer Pocket-Konsole nicht wie beim PC in Echtzeit, sondern rundenweise geschlagen. Plant in aller Ruhe mit D-Pad oder Stylus Eure Züge, bevor Ihr den aktuellen Spieltag für beendet erklärt und bange auf den feindlichen Gegenschlag wartet. Wie auf dem PC stürzen sich Eure possierlichen Einheiten nicht nur in die Schlacht, sondern außerdem in den Aufbau ihres eigenen Imperiums: Stampft eine Siedlung aus dem Boden, befestigt das Dorfzentrum mit Wachtürmen, beutet gewissenhaft die umliegenden Bodenschätze aus und schafft so viel Korn wie möglich in Eure Vorratsspeicher. Nur so seid Ihr imstande, die in Kasernen und Stallungen fabrizierten Truppen zu unterhalten. Wer zu wenig Fressalien und Moneten hortet, der erreicht schnell die Einheiten-Obergrenze oder kann gar nicht erst das fürs Training nötige Kleingeld aufbringen. Wie für die Serie üblich, investiert Ihr vor allem in die Forschung: Macht aus Euren primitiven Bogenschützen spätmittelalterliche Pulverbüchsen-Ballermänner, verbessert die Stahl-Legierung Eurer Klingen und lasst das Bauernkaff zu einem Musterstück menschlicher Zivilisation und Errungenschaften avancieren. Nur so überrennt Ihr Eure Widersacher: Checkt vor der Offensive die Werte feindlicher Einheiten – und platziert dann Eure Truppen in einem angrenzenden Feld. Nach Wahl der Angriffs-Option beobachtet Ihr auf dem oberen DS-Schirm von der Seite gezeigtes Schlachtgetümmel.



NDS Unten zieht Ihr Truppen, oben seht Ihr Statistiken und Kampf-Sequenzen.



NDS Das große Schlachten: Die Feindfronten prallen aufeinander.

MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Backbone, USA
Hersteller:	Majesco/THQ
Genre:	Strategie
D-Termin:	Juni

Ebenso komplexe wie komplizierte Aufbau-Strategie, bei der Zug um Zug geplant, gebaut und gemetzelt wird.



Nintendo DS Lite: klein, weiß, leuchtstark





Es werde Licht: Im Hauptmenü wählt Ihr aus vier Display-Helligkeitsstufen.



Das Mikrofon sitzt nun in der Mitte des Geräts, der Ein-/Ausschalter an der rechten Schmalseite.

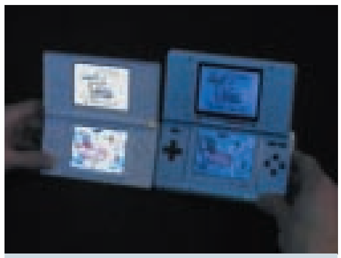
Ein schönes Handheld, das Nintendo und Apple da gezimmert haben... Pardon, der iPod-Hersteller hat mit dem DS Lite direkt natürlich nichts zu tun. Beim Design des DS-Hardware-Updates stand die mobile Jukebox mit dem Apfel-Logo aber unübersehbar Pate. Beim Anfassen unseres japanischen Gerätes verstärkt sich der edle Eindruck: Gerundete Kanten, Schulterbuttons mit kürzerem Druckweg und 'griffigere' Aktionstasten ähnlich der PSP – in puncto Ergonomie hat der DS Lite gegenüber dem Ur-Gerät deutlich zugelegt. Gewachsen ist auch der Stylus, der jetzt seitlich im Gehäuse steckt und mit seinen größeren Proportionen besser in der Hand liegt. An der oberen Schmalseite wandern wie gewohnt die DS-Module ins Gehäuse, der Schacht für die GBA-Cartridges verbirgt sich aus Designgründen hinter einer Abdeckung. Nach dem Einstöpseln stehen GBA-Module ein Stück aus dem Gerät, was während des Spielens jedoch nicht weiter stört.



Hinter dieser Abdeckung steckt der GBA-Modulschacht. Die Cartridges stehen etwa so weit heraus, wie links gezeigt.

Die inneren Werte

Gespannt waren wir auf die überarbeiteten Displays. Nach dem Einschalten dürft Ihr die Helligkeit der Schirme in vier Stufen justieren, wobei die niedrigste die Strahlkraft des normalen DS-Geräts liefert. Einmal die größere Leuchtkraft gesehen, wollt Ihr Euch - damit aber nicht mehr zufrieden geben. In der höchsten Einstellung überstrahlen die beiden Schirme sogar das brillante PSP-Display. Obwohl der DS Lite einen verbesserten Akku besitzt, geht dies auf Kosten der Betriebsdauer. In welchem Umfang klären wir beim Test des deutschen Geräts, dessen Erscheinungstermin allerdings noch nicht feststeht.



Neu vs. alt: die hellste Stufe des DS Lite gegen die Leuchtkraft des Ur-DS.

Worms: Open Warfare

20 Minuten im Land der Würmer

In "Worms" ist kein Match wie das andere: Manche Gefechte dauern nur fünf Minuten, andere eine halbe Stunde. Um eine kurze Pause zu füllen, spielt Ihr nur gegen ein Team und wählt einen entschlossenen Gegner: Trotz Zeitlimit pro Zug kann ein grübelnder Kontrahent die Spieldauer vervielfachen. Außerdem werden die Würmer per Zufall in der Arena verteilt – verstreute Truppen ziehen die Matches ebenfalls in die Länge. Deshalb lässt sich die Spieldauer auch mit der Architektur variieren.



Die DS-Version teilt Schlacht und Anzeigen: Oben verfolgt Ihr das Kampfgeschehen, unten kontrolliert Ihr Waffen, Radar, Zeit und Energie. Im Vergleich zur PSP-Version könnt Ihr dank Touchscreen schneller das Geschoss wechseln, weil Ihr kein Menü einblenden müsst – so bleibt mehr Zeit fürs Zielen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

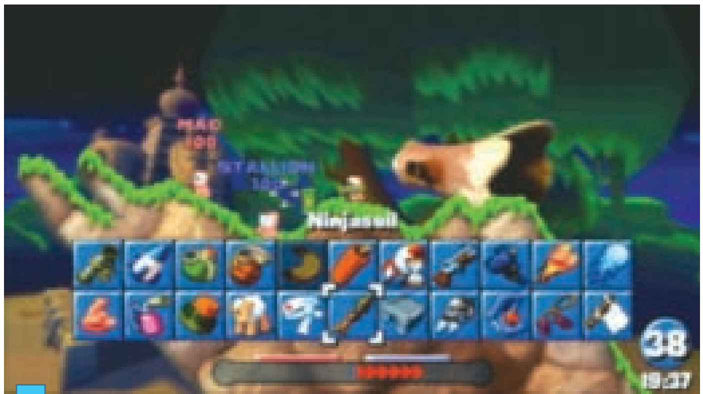
Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Team 17, England
Hersteller: THQ
www.thq.de
Veröffentlichung: März
Spieler max.: 4
nötige Module: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 35 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Worms: Open Warfare
Nintendo DS
Grafik 65 %
Sound 60 %
78 % Spielspaß

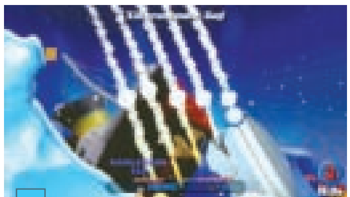
Taktische Gefechte in zerstörbaren Levels: Die rabiaten Würmer haben kaum Charme eingebüßt.



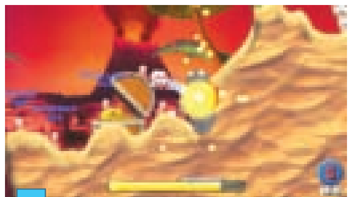
NDS Der DS-exklusive Radar weist Euch auf verstreute Truppen hin.



PSP In der PSP-Version blendet Ihr für den Waffenwechsel ein Menü ein: Achtet auf den Munitionsvorrat, um wuchtige Attacken nicht zu verschwenden.



PSP Den Luftangriff dürft Ihr nur einmal pro Schlacht befehlen.



PSP Lass den Feind versinken: Mit den Wummen sprengt Ihr Felslöcher.

Die Würmer ziehen wieder in den Krieg: "Worms" ist eine militante Variante von "Lemmings" (MAN!AC 04/06), in der sich bis zu vier Teams rundenweise bekriegen. Ihr kriecht und hüpft mit jeweils einem der Schützlinge durch die mehrere Bildschirme große Arena, um eine geeignete Schussposition zu finden. Anschließend zückt Ihr eine der 22 Waffen wie Bazooka, Schneidbrenner und Flinte, um die Kontrahenten vom Screen zu fegen. Die vielen Waffen unterscheiden sich nicht nur durch Reichweite und direkte oder ballistische Flugbahn: Ihr dürft zu Eurem Schutz auch Minen legen, die Würmer auf entfernte Plattformen teleportieren, und mit dem Raketenanzug manuell durch die Arena fliegen. Dabei ist auch Timing wichtig, denn Munition und Treibstoff sind je nach Match begrenzt: Nur wenn sich die Gegner zusammenhorten, solltet Ihr den flächendeckenden Luftangriff befehlen. Taktische Kniffe ermöglicht auch das zerstörbare Terrain, das gegen Ende des Matches einer Kraterlandschaft gleicht: Mit den Waffen könnt Ihr Gänge 'buddeln' und so abgelegene Täler erreichen. Nehmt den Feind in die Zange oder untergrabt ihn, damit er beim nächsten Bombardement nach unten aus der Arena purzelt! Klasse für Einsteiger wie Profis: Die KI-Teams lassen sich arrangieren, jedem Wurm dürft Ihr einen individuellen Intellekt verpassen.

Mehrspieler-Gefechte

Neben Schnellschlacht und Herausforderung zockt Ihr vor allem den Mehrspieler-Modus, denn mit fluchenden Gegnern macht's am meisten Spaß: Dank Multiboot dürfen DS-Fans auf dem jeweils eigenen Handheld spielen, während bei den PSP-Würmern ein Gerät die Runde macht. Weil die Levels per Zufall generiert werden, sind die Möglichkeiten unbegrenzt: Wenn Euch eine Arena gefällt, könnt Ihr sie per Passwort für spätere Gefechte bewahren. *oe*

Oliver Ehrle



Die Neuauflage ist gelungen, lässt aber Mut zu Verbesserungen vermissen: Das taktische "Worms" sorgt schon seit über zehn Jahren mit vielfältigen Waffen und berstenden Arenen für hitzige Gefechte. Das Update spielt sich auf beiden Handhelds komfortabel, auch wenn auf dem DS trotz Radar das Zielen auf weitere Entfernungen etwas kniffliger ist. An die alten Mängel will sich Team 17 aber nicht wagen: Ihr müsst die Züge der Gegner abwarten, was manche Matches in die Länge zieht – ein neuer Echtzeit-Modus hätte nicht geschadet. Außerdem hätte ich mir einen Editor gewünscht, mit dem man eigene Areale erstellen kann: So heißt es, auf den Zufall hoffen und stets den Notizblock bereithalten, falls Ihr Eure Traumarena entdeckt.

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Team 17, England
Hersteller: THQ
www.thq.de
Veröffentlichung: März
Spieler max.: 4
nötige UMDs: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Worms: Open Warfare
PSP
Grafik 64 %
Sound 60 %
79 % Spielspaß

Die Bedienung ist dezent umständlicher, aber auf dem breiten Screen könnt Ihr besser zielen.

Splinter Cell Essentials



PSP Selbst Doppelagenten müssen einige Benimmregeln beachten: Beim Spionieren im NSA-Hauptquartier darf Sam keine Gegner töten, nur k.o. schlagen.



PSP In den vorwiegend bei Dunkelheit spielenden Missionen behaltet Ihr dank Nachtsichtgerät den Durchblick. Die Wärmesicht benutzt Ihr dagegen nur sporadisch.

Vom Superspion zum Staatsfeind Nr. 1: In der einen Sekunde trauert Sam Fisher noch am Grab seiner Tochter, in der nächsten wird er von NSA-Agenten festgenommen und zum Verhör gebracht. Angeklagt wegen terroristischer Verbrechen gegen die USA, soll anhand von acht Missionen der Ruf des stets loyalen Third-Echelon-Spions demontiert werden. Doch die NSA hat die Rechnung ohne den Spieler gemacht, der in interaktiver Vergangenheitsbewältigung den wahren Ablauf der Einsätze zutage fördert.

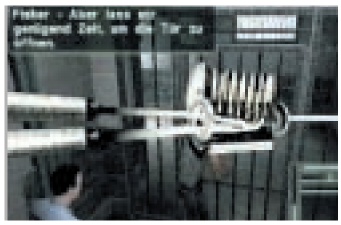
Etwas Altes, etwas Neues...

"Essentials" spannt den Handlungsbogen dabei von der ersten "Splinter Cell"-Episode bis zum noch nicht erschienenen "Double Agent"-Teil: Neben einem Wiedersehen mit bekannten – und zum Original fast identisch umgesetzten – Schauplätzen wie Manhattan oder einer Ölplattform schleicht Ihr auf der PSP auch durchs NSA-Hauptquartier, ein Stahlwerk in Indiana sowie den kolumbianischen Dschungel. Größe und Interaktivität der Levels wurde auf Handheld-freundliche Maße gestutzt. Die Umgebungen sind kompakter und es gibt nicht mehr so viele Klettergelegenheiten, auch Lichter sowie Kameras könnt Ihr nur sporadisch ausknipsen bzw. stören. Stattdessen verlasst Ihr Euch auf die Düsternis der Schauplätze. Hightech in Form von Nacht- und Wärmesicht, Hacking-Gerät, Dietrich und Ablenkungssystem hat auch im portablen Spionage-Thriller seinen festen Platz. Das merklich langsamere Spieltempo der "Essentials"-Episoden rührt vom Fehlen einiger Knöpfe auf der PSP: Auf den einzigen Analogstick entfallen sowohl Laufen wie Kamerasteuerung, was dazu führt, dass Ihr die beiden Aktionen nicht mehr gleichzeitig tätigen könnt. Die überfrachtete Steuerung bremst vor allem im Multiplayer. Die Zweispieler-Versus-Kämpfe erinnern nun frappierend an Wild-West-Duelle – wer zuerst zieht, gewinnt. *jw*

Janina Wintermayr



PS2, Xbox, Gamecube, GBA, DS und nun auch PSP – Sam Fisher lässt auf seinem Antiterrorfeldzug keine Konsole aus. Im Falle der portablen Gerätschaften hätte Ubisoft allerdings besser eine Ausnahme machen sollen. Zwar liefert "Splinter Cell Essentials" ein technisch gut gemachtes Action-Adventure ab, das Handheld ist mit der komplexen Spielmechanik der Schleicherei jedoch hoffnungslos überfordert. Die Doppelbelegung von Tasten führt zu Verwirrung und es fehlt am zweiten Analogstick zum Drehen der Kamera. Überzeugen kann die PSP-Spionage mit ihren Inhalten: Acht motivierende Missionen aus vier Jahren "Splinter Cell", darunter drei Einsätze, die einen Vorgeschmack auf die kommende Episode "Double Agent" bieten.



20 Minuten
learning by doing

Ich bin Schleich-Profi durch und durch, habe alle "Splinter Cell"-Episoden auf mehreren Konsolen gezockt – und trotzdem fühle ich mich bei "Essentials" wie ein Fisch auf dem Trockenen. Kein zusätzlicher Analogstick zum Drehen der Kamera sowie doppelt belegte Tasten – die Handhabung der verzwickten Steuerung verschlingt nicht nur die ersten 20 Spielminuten. Und selbst als die Kommandos sitzen, richtig rund läuft's bis zum Schluss nicht. In hektischen Momenten drücke ich immer noch die falschen Knöpfe. Richtig gut spielt sich "Essentials" nur mit ruhiger Hand.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: erhältlich

Spieler max.	2
nötige UMDs	2

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 45 Euro

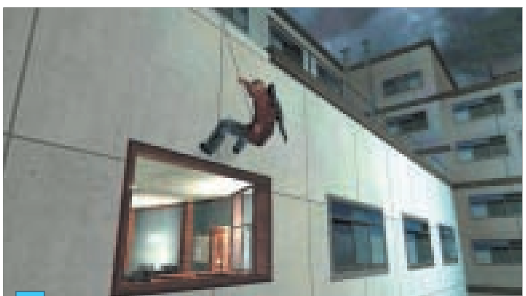
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Splinter Cell Essentials
PSP
Grafik 79 %
Sound 75 %
79 % Spielspaß

Kein Ersatz für die Konsolen-Schleicher: solides, aber überladenes Action-Adventure.

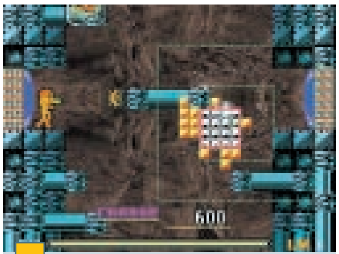


PSP Wiedersehen: Ihr besucht sowohl bekannte Schauplätze wie die Ölplattform aus Teil 1 als auch neue Einsatzorte.



PSP Das Bewegungsrepertoire des PSP-Spions ist ebenso umfangreich wie auf Konsole.

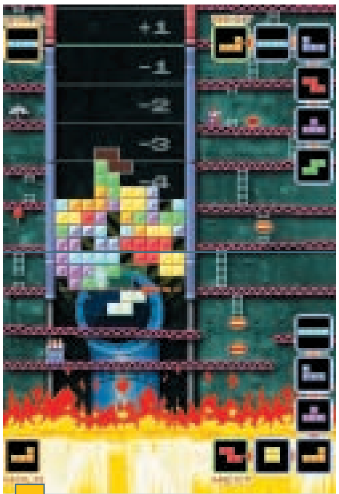
Tetris DS



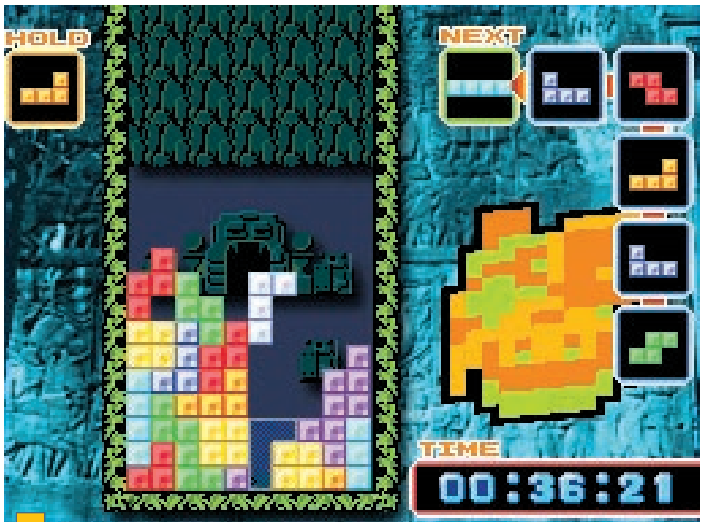
NDS Die ‘Fang’-Variante gewinnt dem Grundprinzip ganz neue Seiten ab.



NDS Bei Yoshis Puzzles müsst Ihr mit bestimmten Steinen alles abräumen.



NDS Dank Dualscreen spannend präsentiert: das flotte ‘Druck’-Duell.

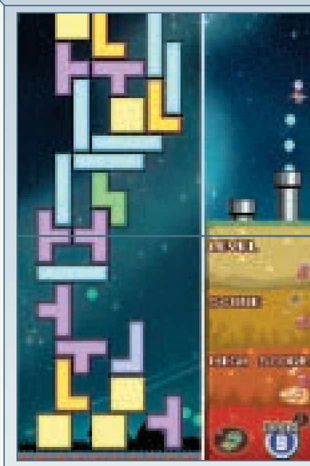


NDS Im Gegensatz zu Kollege Mario, bei dem Ihr traditionell stapelt, stellt Euch Link spezielle Aufgaben zum Reihenbau.

1985 ließ der Russe Alexey Pajitnov ein Phänomen auf die Videospielwelt los, das bis heute ungebrochen populär ist: Die simple, aber heimtückisch fesselnde Klötzchenstapelei "Tetris" begeistert schon über zwei Jahrzehnte Gelegenheitszocker genauso wie Daddelprofis. Nintendo hat zum Ostblock-Knobler seit langem eine besondere Beziehung, war doch die Game-Boy-Umsetzung ein maßgeblicher Grund für den unaufhaltsamen Siegeszug des Handhelds. Klare Sache also, dass für das nun anstehende DS-Debüt kräftig daran gearbeitet wurde, um den Denkspiel-Oldie rundum fit für die Neuzeit zu machen.
"Tetris DS" spendiert Euch sechs Varianten des klassischen Themas, die sich nicht nur spielerisch teils deutlich unterscheiden. Auch die Präsentation wurde für jeden Modus eigens inszeniert: Statt nur auf anonyme Simpel-Klötzchen zu setzen, begleiten bekannte Firmenstars das Geschehen. Neben dem Spielfeld und teils auf dem zweiten Screen hüpfen z.B. Mario- und Zelda-Sprites durch die Gegend oder Ihr stapelt Teile in einem Metroid-Tunnel – dazu gibt's passende Melodien der jeweiligen Spieleserien zu hören.

Knobel-Vielfalt

Wer traditionell stapeln will, hat natürlich die Gelegenheit dazu – baut wie vor 20 Jahren Reihen ab und jagt den Punkterekord. Die anderen fünf Spielmodi ergänzen das Grundsystem durch kleine Änderungen oder legen es fantasievoll neu aus.
Bei der ‘Mission’ geht es darum, bestimmte Nebenaufgaben zu erfüllen, bevor die Zeit ausläuft: Löst z.B. zwei Reihen mit einem L-förmigen Stein auf oder legt nur bestimmte Klotzformen ab. Wagt Ihr Euch an die ‘Druck’-Herausforderung, duelliert Ihr Euch mit einem Gegner in einer Röhre, die Ihr aus beiden Richtungen zubaut – wer schneller stapelt, drängt den Kontrahenten hinaus. Beim ‘Puzzle’ habt Ihr nur wenige Steine zur Verfügung, um vorgegebene Formationen abzuräumen. Ungewöhnlich wird's mit ‘Fang’, bei dem Ihr einen Cursor frei steuert und herabfallende Steine so daran andockt, dass möglichst große Quadrate entstehen. Beim auf die DS-Fertigkeiten ausgelegten ‘Touch’ schließlich verschiebt Ihr XXL-Klötze ohne Zeitdruck mit dem Stylus, um einen großen Haufen nach und nach zu entsorgen.
Wer sich alleine ausgeknobelt hat, kann mittels WiFi und Internet gesellig Steinchen stapeln: Mit nur einem Modul dürfen bis zu zehn Spieler gleichzeitig ran, online piesacken sich immerhin noch vier Kontrahenten. *us*



Der zweite Bildschirm hat je nach Spielvariante nur kosmetischen Charakter oder zeigt Euch frühzeitig, was für Teile von oben ankommen. Den Stylus braucht Ihr nur bei der ‘Touch’-Spielart (siehe oben), die damit gut klappt – allerdings geriet die Abfrage speziell der Drehrichtungen etwas zickig.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

20 Minuten im Klötzchenrausch

Auch 20 Jahre nach dem Ur-"Tetris" macht das Steine Stapeln immer noch Spaß – und das zweifelsohne mehr als 20 Minuten. In dieser kurzen Zeit habt Ihr bei der DS-Neuauflage nämlich nicht mal alle sechs Spielmodi vernünftig ausprobiert. Je nach Vorliebe könnt Ihr traditionell knobeln oder die teils ungewöhnlichen Ableger inspizieren, die für jeden Zeitraum etwas bieten: Wer nur ganz wenig Zeit hat, löst eben ein paar Puzzles mit Yoshi, während die klassische Variante zu langen Marathonpartien lockt. Habt Ihr gar eine WiFi-Anbindung greifbar, wird "Tetris DS" endgültig zum Stundenfresser – die globalen Duelle haben es in sich.

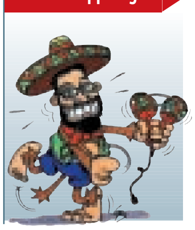
Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: April
Spieler max. 10
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 39 %
Sound 63 %
87 % Spielspaß

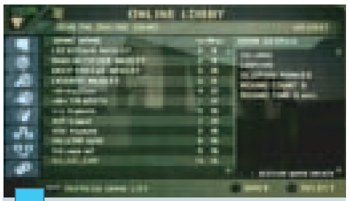
Feine Neuauflage der Kultknobelei mit vielen gewitzten Varianten und Mehrspieler-Optionen.

Ulrich Steppberger



Alte Liebe rostet nicht: "Tetris DS" zeigt, wie man den Klassiker zeitgemäß aufmotzen kann, ohne dabei den simplen Charme zu killen. Der traditionelle Modus funktioniert so tadellos wie immer, während die intelligenten neuen Varianten eine Menge Eigenständigkeit und Abwechslung liefern – gerade die DS-spezifische ‘Touch’-Variante mit Styluseinsatz setzt trotz etwas hakeliger Kontrolle originelle Akzente. Die launigen Mehrspieler-Möglichkeiten machen besonders viel Freude, während die Präsentation etwas penetrant geriet: Nintendo-Fans freuen sich über die Dauerpräsenz der bekannten Firmenstars, für andere Spieler hätte es gern auch weniger dick aufgetragen sein dürfen. Doch das ist nur ein kleines Detail, das niemand vom Kauf abhalten sollte.

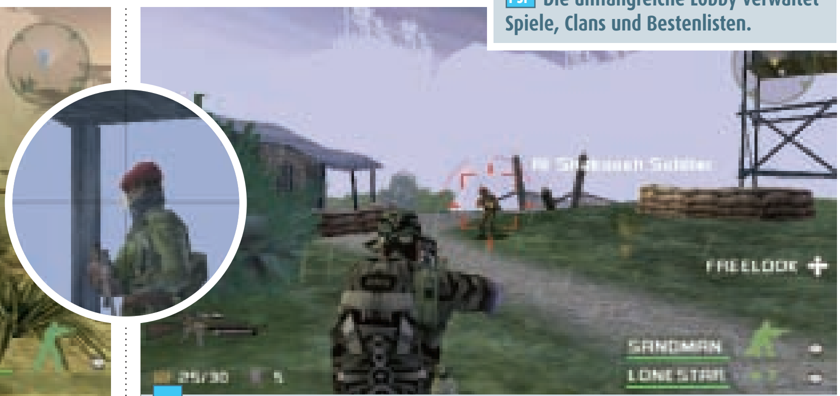
SOCOM U.S. Navy Seals Fireteam Bravo



PSP Die umfangreiche Lobby verwaltet Spiele, Clans und Bestenlisten.



PSP Mit der R-Taste zielt Ihr auf den nächstbesten Gegner: Auch nach dem Ableben bleibt er im Fadenkreuz, deshalb wechselt Ihr flink per L-Taste.

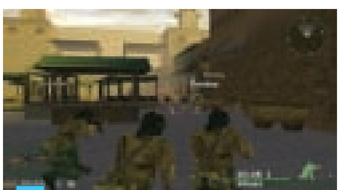


GBA Der gelbe Punkt im Zielkreuz zeigt präzise, wo Eure Kugeln einschlagen: Bei Rückstoß und Bewegung weicht er von der Mitte ab – nutzt das für Kopfschüsse.

Mobile 3D-Shooter gibt's schon seit dem Game Boy Advance und nach "Liberty City Stories" wissen wir, dass moderne Handheldballereien den Vergleich mit Konsolen-Abenteuern nicht mehr scheuen müssen. Dass 3D-Gefechte aber auch mit 16 Online-Spielern klappen und Absprachen per Headset ermöglichen, ist aber für Handheldspieler etwas völlig Neues: "SOCOM Fireteam Bravo" will die spannende Team-Aktion der PS2-Serie mobil machen und das Konsolen-Vorbild inhaltlich ergänzen. Das gelingt mit verstrickter Handlung und Crosstalk-Feature, denn auch ohne Internet erwarten Euch spannende Einsätze: Das zweiköpfige Team Bravo greift ein, wenn die PS2-Kollegen mit anderen Aufgaben betraut sind. In den 14 Missionen gilt es Munitionslager zu vernichten, Kommunikationsanlagen zu zerstören und Informanten aus den Händen der Terroristen zu befreien. Außerdem könnt Ihr jede Map mit neuen Aufgaben und zufällig verteilten Wachen variieren. Das Zusammenspiel klappt im Gegensatz zum KI-Team auf PS2 (Seite 84) problemlos, weil sich der einzelne Kollege besser im Auge behalten lässt. Außerdem wuselt er selten durch die Schusslinie. Neu ist die automatische Zielfunktion, mit der Ihr Gegner auf Knopfdruck anvisiert. Das macht die Kämpfe aber keineswegs simpel, denn die eingebaute Zielabweichung ermöglicht vielfältige Schusstechniken. So könnt Ihr den Rückschlag kalkulieren und mit dem korrekten Timing den Folgetreffer zum Kopf landen. Natürlich dürft Ihr auch manuell zielen, zumindest in den Solomissionen habt Ihr dazu Zeit.

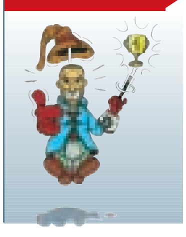
WLAN-Schlachten

Das Einspieler-Abenteuer ist eine prima Übung, denn bei den Multiplayer-Matches muss jeder Griff sitzen: Hier konzentriert Ihr Euch auf das Teamplay mit den Freunden! Dabei könnt Ihr vielfältige Taktiken ausarbeiten und bei den Feinden fiese Tricks abgucken: So ist etwa eine offene Formation wichtig, damit Euer Team nicht einer einzigen Granate zum Opfer fällt und je nach Modus Kameraden wieder beleben kann. Seid aber stets auf der Hut, wenn Ihr gefallene Freunde ins Spiel zurückholen wollt: Clevere Spieler verminen die Überreste ihrer Gegner, um weitere Kontrahenten in die Falle zu locken! Im Gegensatz zu den Solomissionen bleibt das Online-Spiel dauerhaft dynamisch: Nur wer die neusten Tricks kennt, kann den Feind überlisten. *oe*



PSP In Online-Matches werden die Namen der Spieler eingeblendet.

Oliver Ehrle



Spannender können mobile Online-Matches kaum sein: Dank automatischer Zielfunktion spielen sich die Einsätze von "Fireteam Bravo" so rasant wie ein 3D-Shooter für Konsole. Dabei könnt Ihr Euch auf die Taktik konzentrieren, die vor allem in den Mehrspieler-Kämpfen zur Geltung kommt. Wer erstmals gegen menschliche Soldaten antritt, überlebt kaum den ersten Schusswechsel: Mit den erweiterbaren Waffen, ihren individuellen Reichweiten und Schussmodi könnt Ihr den Kampfstil vielfältig variieren. Mit Training lassen sich Treffsicherheit und Abschussquote enorm steigern! Natürlich unterhält "Fireteam Bravo" auch offline, selbst wenn Ihr die Kampagne in wenigen Tagen gewinnt: Weil die Maps trickreich arrangiert sind, locken auch die Schnelleinsätze.

▪ ▪ ▪ Teamwork nach Absprache ▪ ▪ ▪

Das beiliegende PSP-Headset verbindet Euch in Online-Spielen mit Euren Partnern



Mit dem Headset (rechts) könnt Ihr Euch mit den Team-Kameraden unterhalten: Beim Sprechen haltet Ihr die Teamtaste gedrückt. So bleibt garantiert, dass die Spieler nicht durcheinander quatschen und nur wichtige Nachrichten beim Kameraden ankommen. Jederzeit klappt die Verbindung aber nicht: Die Bandbreite bestimmt, wann Ihr Nachrichten schicken könnt. Wenn Ihr z.B. zusammen mit einem Freund über eine DSL-6000-Leitung online spielt, lassen sich nur selten Mitteilungen an andere Zocker absetzen. Bei ödem Palaver dürft Ihr die Übertragung auch blocken.

20 Minuten unter schwerem Feuer

Die Missionen der Kampagne erfordern Ruhe, in 20 Minuten spielt Ihr deshalb die Schnelleinsätze: Diese bieten mit zufällig verteilten Gegnern nicht nur neuartige Abwechslung, sondern sind mit Missionen wie Geiselbefreiung auch ein klasse Training für die Mehrspieler-Kämpfe. Mit einem Hotspot in Reichweite klickt Ihr Euch natürlich in ein Online-Match, das im Durchschnitt 15 bis 20 Minuten dauert. Wenn die Zeit drängt, dürft Ihr auch einem bereits laufenden Match beitreten: Internet-Matches starten nicht selten mit wenigen Spielern, die im Laufe der einzelnen Runden auf Unterstützung hoffen.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Zipper Interactive, USA
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com
Veröffentlichung: April

Spieler max.	16
nötige UMDs	16

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

SOCOM: Fireteam Bravo
PSP
Grafik 73 %
Sound 80 %
89 % Spielspaß

Taktische Online-Matches machen "Fireteam Bravo" zum aufregendsten Mobil-Shooter!

OutRun 2006: Coast 2 Coast

20 Minuten im Ferrari-Cockpit

Das Original-Prinzip der "OutRun"-Serie ist wie gemacht für kurze Einsätze: Schließlich braucht Ihr normalerweise kaum mehr als fünf Minuten, um an das Ende der fünf Etappen zu kommen. Entsprechend könnt Ihr auch mit "OutRun 2006" ein paar schnelle Rennen einschieben. Was aber nicht heißt, dass keine längere Beschäftigung mit den roten Flitzern möglich ist: Gerade in späteren Herausforderungen werden nicht nur die Gegner stärker, sondern auch die Läufe länger. Wer ein engagierter Pilot ist und zu den Aufgaben von 'Flagman' antritt, muss sich z.B. zum Ende hin gegen dutzende Konkurrenten über zahllose Etappen durchsetzen – und das dauert locker mehr als 20 Minuten.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Sumo Digital, England
Hersteller: Sega
www.sega.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 6
nötige UMDs: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP — Grafik 82 % · Sound 70 % — **85 % Spielspaß**

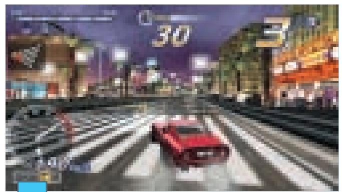
Kurzweilige Arcade-Raserei mit viel Umfang und ansehnlicher Optik – ideal für zwischendurch.



PSP Nicht nur der Canyon besticht durch eine große Tiefensicht.

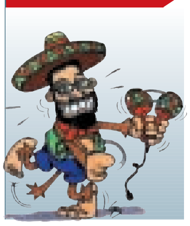
Sega scheut die große Raserkonkurrenz auf der PSP nicht und schickt "OutRun 2006: Coast 2 Coast" auch für Sonys Handheld an den Start. Inhaltlich unterscheidet sich die Flitzerei nicht von den großen Brüdern, sämtliche Kurse, Autos und Spielmodi wurden beibehalten. Also schwingt Ihr Euch portabel hinter das Lenkrad eines Ferraris und donnert mit Vollgas durch 30 Etappen, die einem Urlaubsprospekt entsprungen sein könnten. Der originale Automaten-Modus findet sich ebenso wieder wie die 'Coast 2 Coast'-Karriere, in der Ihr je nach Herausforderung ein Teilnehmerfeld von hinten aufkrempelt und für Eure Herzdame mehr oder weniger skurrile Aufgaben erfüllt – darunter das Dribbeln eines gewaltigen Balles, die Flucht vor Ufos oder dauerhafte Drift-Fahrten. Die Lenkung fällt arcadelastig aus, per gezieltem Gas- und Brems-Einsatz schleudert Ihr Eure Vehikel aber mit guter Kontrolle durch die wildesten Kurvenpassagen.
Nur auf der PSP gibt es das 'Sofortspiel', das Euch per Zufallsgenerator direkt in ein Rennen schickt. Auch lassen sich einige Boni nur per Link mit der PS2 freischalten. Außerdem setzt "OutRun 2006" voll auf WiFi-Power, denn per drahtlosem Internet könnt Ihr gegen maximal fünf Teilnehmer rund um den Globus antreten. *us*





PSP Ob Tageslicht oder Nachtfahrt: Die Szenarien sehen allesamt hübsch aus.

Ulrich Steppberger



Die 'wunderbare Reise' geht weiter: "OutRun 2006" ist kein Fall für Bleifüße, bei denen es ohne Fummeltuning oder detailversessene Simulation einfach nicht geht. Habt Ihr aber etwas für Arcade-Raser übrig, gehört die Sega-Flitzerei in die PSP-Sammlung: Die kurzweilige, unbeschwerte Tempobolzerei mit ihren Drifteinlagen passt perfekt zu Handhelds, bietet dank der Strecken- und Autozahl sowie den vielen Herausforderungen aber genug Reiz für längere Fahrten. Außerdem passt die Technik: Die Umgebungen sehen bombig aus und protzen mit großer Fernsicht und auch die Vehikel überzeugen – die Bildrate kommt zwar nicht an das "Ridge Racer"-Niveau hin, bleibt aber stets solide. So gelungen dürften mehr Klassiker-Updates ausfallen.

007: Liebesgrüße aus Moskau

20 Minuten mit Sean Connery

Mal kurz Euren High Score aufpolieren – oder in der Pause einen Level weiter spielen: Das ist bei der simpel gestrickten Filmumsetzung kein Problem. Indes bietet man Euch reichlich wenig Anreize zum 'immer wieder zocken': Die meisten Levels sind extrem geradlinig – und bis auf die eine oder andere Munitionsbox gibt's in den häufig karg möblierten Korridoren wenig zu finden. Außerdem müsst Ihr damit rechnen, beim Spiel in Bus und Bahn gelegentlich ins Mündungsfeuer Eurer Gegner zu rennen oder kurzzeitig den Überblick zu verlieren, weil der Doppel-Grabscher nach Analog-Knubbel (Steuern) und linker Schultertaste (Kamera) keine entspannte Handhaltung erlaubt.

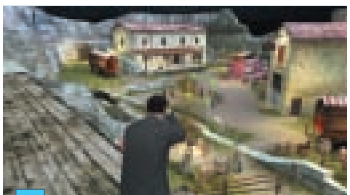
Genre: Action
Schwierigkeit: einstellbar

Entwickler: EA Redwood Shores, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronic-arts.de
Veröffentlichung: April
Spieler max.: 2
nötige UMDs: 2
USK-Rating: 16
Preis: ca. 45Euro

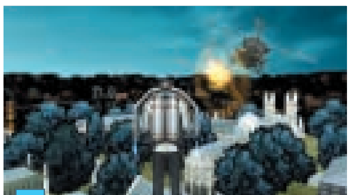
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP — Grafik 71 % · Sound 83 % — **64 % Spielspaß**

Technisch ordentliche, aber übel verstümmelte Minimal-Umsetzung, die kein Bond-Fan braucht.



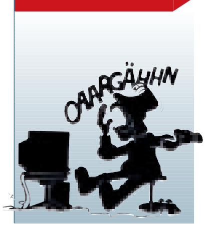
PSP Präzisionsschießerei: Gebt Eurem Kumpel aus sicherer Stellung Deckung.



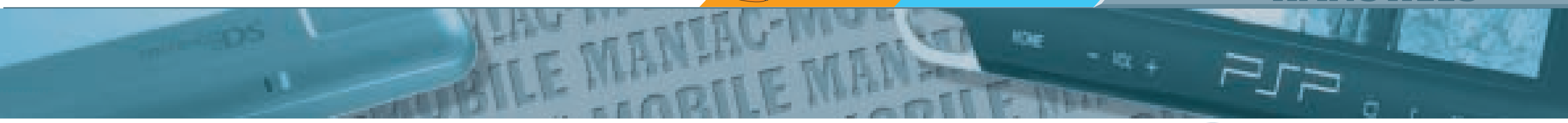
PSP Luftkampf: Weicht den Raketen aus und beschießt den Helikopter.

Nach seinen Ausflügen auf die großen Konsolen darf der einzig echte Bond auch auf der PSP seinen Charme spielen lassen: Zum ersten Mal leiht Sean Connery höchstpersönlich der polygonalen Doppelnull seine Gesichtstextur, um einmal mehr in der Filmumsetzung vom 60er-Jahre-Blockbuster "Liebesgrüße aus Moskau" mit russischen Agenten abzurechnen und blonde Genossinnen zu verführen.
Wie auf PS2 & Co. nehmt Ihr den (politisch nicht mehr ganz korrekt) bösen Ostblock-Feind auf Tastendruck ins Visier, dann entladet Ihr mit der rechten Schultertaste das Magazin von Walter PPK, Maschinengewehr & Co. Der Einsatz von Bonds berühmten Spielzeugen (u.a. der Q-Copter, ein schicker Raketenrucksack und ein vollautomatischer Wurfanker zum Erklimmen von Hauswänden) wurde für die 'kleinen Liebesgrüße' auf ein Minimum reduziert, den von den Fans geliebten, pfeilschnellen Aston Martin hat man gleich ganz ausrangiert.
Nach Eurer digitalen Abreise in Richtung Istanbul orientiert sich die Level-Struktur von Schießereien in Stadt, Botschaft usw. nur noch locker am großen Heimkonsolen-Vorbild, außerdem wurden das Feindaufgebot und der Spielumfang an sich merklich beschnitten. Stattdessen gebt Ihr jetzt häufig Eurem türkischen MI6-Kollegen mit der Sniper-Wumme Feuerschutz. *rb*

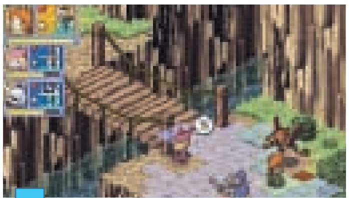
Robert Bannert



Wenn man das Original nicht akkurat umsetzen kann, sollte man wenigstens ein von Grund auf neues Spiel schaffen – oder es ganz lassen. Der halbgare Mix aus bekannten und neuen Missionen dagegen ist nicht nur wenig unterhaltsam, die Abfolge von altbekannten Zwischensequenzen und zusammengestrichenen oder frisch gestalteten Levels ergibt auch gar keinen Sinn mehr! Zusätzlich sorgt die handunfreundliche Button-Belegung nach ein, zwei Stunden für Gichtkrallen – außerdem erlaubt sie wie so oft keine gleichzeitig Nutzung von Lauf- und Kamera-Kontrollen. Die Folge sind unverdiente Treffer an schlecht einsehbaren Ecken und Orientierungslosigkeit. Drum wecken die Liebesgrüße trotz sauberer 3D-Grafik und tollem Film-Soundtrack nur wenig Leidenschaft.



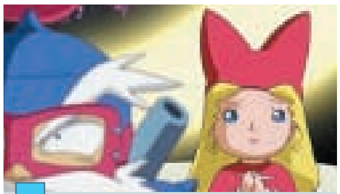
Popolocrois



PSP Zieht Eure Figuren im Kampf über ein buntes Schachbrettmuster!



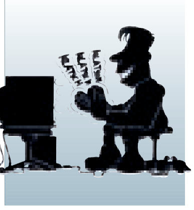
PSP Niedlicher geht's nicht: eine Reise im Badezimmer-Boot.



PSP Machen mächtig Stimmung: die wunderschönen Zeichentrickfilme.

Und noch ein PSone-Oldie, der zu neuen Ehren kommt: US-Publisher Agetec beglückt Freunde fernöstlicher RPG-Kunst mit gleich zwei Genre-Oldies auf einmal – die ursprünglich für die PSone entwickelten und bisher nur in Japan veröffentlichten ”Popolocrois“-Abenteuer wurden für die PSP zu einem großen Abenteuer vereint und um neue Elemente bereichert. Zwar werden die Abenteuer vom kleinen Prinzen Pietro und seinen (bis zu drei) Waffenbrüdern nach wie vor in 2D erzählt – aber zusätzliche Animationsphasen und eine höhere Auflösung sorgen dafür, dass die knuffige Iso-Optik auch auf der neuen Hardware Spaß macht. Wer klassische 16-Bit-Abenteuer schätzt, freut sich über rundenweise ausgetragene Zufallsgefechte mit taktischer Note (freier Charakterplatzierung auf einem übersichtlichen Bodenraster sei Dank) und jede Menge Dungeons. Letztere fordern mit reichlich Rätseln, Fallen, Treppen, Brücken und Leitern ebenso Geduld wie Orientierungssinn. Auf eine tiefgründige Story müsst Ihr allerdings ebenso verzichten wie auf schwatzhafte Kollegen: Hier gibt sich der Titel ähnlich sparsam wie ein ”Zelda“. *rb*

Robert Bannert



Hier wird das klassische Rollenspiel auf seine wesentlichen Elemente reduziert: Alle paar Schritte arme Monsterseelen in EP und Bares verwandeln, die Beute im benachbarten Kopffüßler-Kaff für neue Ausrüstungsgegenstände auf den Kopf hauen – und die herzallerliebst animierten Charaktere ganz verliebt dabei beobachten, wie sie im Wirtshaus die Decke unters rundliche Doppelkinn ziehen. Die Geschichte um Eure arme, im Koma liegende Königin-Mutter ist ebenso schnell vergessen wie die in der größtenteils frei bereisbaren Anime-Welt spärlich gesäten Handlungs-Häppchen. Wer mehr will von seinem RPG als süße 2D-Grafik und ein flottes Kampfsystem, den kümmert ”Popolocrois“ wenig – für alle anderen ist Pietro ein willkommener Reisebegleiter.

20 Minuten mit Prinz Pietro

Gespeichert werden darf nur im Wirtshaus und an speziellen Punkten: Das ist der klassische Fluch des Video-Rollenspiels – und bei einem Handheld-Vertreter dieses aufwändigsten aller Spiele-Genres entfaltet er seine volle Grausamkeit. Wohl dem, der ein paar Ersatz-Akkus sein Eigen nennt und regen Gebrauch von der Hardware-eigenen Pause-Funktion machen kann! Davon abgesehen eignet sich ”Popolocrois“ hervorragend für den kleinen Rollenspielhunger zwischendurch: Selten müsst Ihr Euch darum sorgen, den Handlungs-Faden zu verlieren oder mit der aktuellen Mission nicht mehr klar zu kommen – dafür ist G-Artists' kindgerechter Genre-Vertreter nicht komplex genug.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: G-Artists, Japan
Hersteller: Agetec/Flashpoint
www.agetec.com
Veröffentlichung: April

Spieler max.	1
nötige UMDs	1

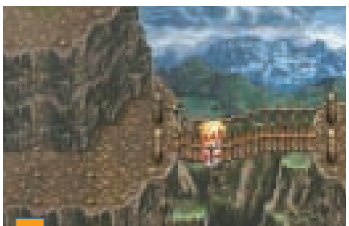
USK-Rating: frei **Preis:** ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

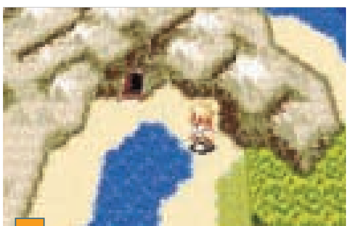
PSP Grafik 62 % Sound 59 % **73 % Spielspaß**

Naives Rollenspiel-Classical in feinster 16-Bit-Machart: Unkompliziert, dynamisch, gut.

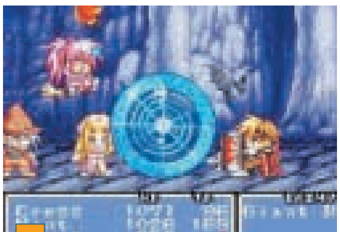
Tales of Phantasia



GBA Die Szenarien werden allesamt von schräg oben eingeblendet.



GBA Wie gehabt: Die Oberwelt bereist Ihr bequem per Landkarte.

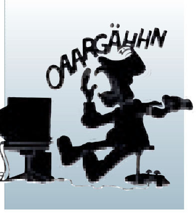


GBA Chaotisch: horizontal scrollendes Action-Gekloppe statt Rundenkampf.

Für viele Freunde des Action-betonten Rollenspiels ist es der Anfang eines nicht tot zu kriegenden Kults: Bei seinem Erscheinen Ende 1995 war Namcos ”Tales of Phantasia” eine der letzten hoch budgetierten Produktionen für Nintendos SNES – bei satten 48 MBit an benötigtem Speicherplatz war das mit reichlich Sprachausgabe und opulenten Effekten veredelte Abenteuer der Ferrari unter den RPG-Modulen.

Jetzt passt diese seinerzeit opulente Technik ganz bequem auf ein GBA-Cartridge: Als bei einem Angriff auf ihr Heimatdorf Freunde und Familie sterben, schwören die Anime-Teenies Cress und Chester Rache. Zusammen mit bis zu zwei anderen Waffenbrüdern ziehen die beiden durch 2D-Städte bzw. -Katakomben, erforschen die durch einen Pseudo-3D-Effekt ('Mode 7') aufgepeppte Weltkarte und schlagen Echtzeit-Schlachten aus der Horizontalen: Während Eure Kollegen auf KI-Kommandos und Menübefehle reagieren, gebärdet sich Cress mit Kombo-Attacken und Schwerthieben wie ein leibhaftiger Action-Held. *rb*

Robert Bannert



Der Lack ist ab: Mitte der 90er beklagten viele Genre-Freunde das Ausbleiben einer ”Tales of Phantasia“-Übersetzung für den westlichen Markt – denn der durch luxuriöse 48 MBit und für Modultechnik seltene Sprachausgabe ausgelöste Hype war enorm. Trotzdem ist der Ursprung der erfolgreichen ”Tales“-Reihe nicht in Ehren gealtert: Die damals tolle Technik wirkt heute selbst auf dem GBA antiquiert – und übrig bleibt ein Rollenspiel, das auch nach damaligen Maßstäben nicht allzu viel richtig macht. Die Charaktere sind stereotyp, die Spielmechanismen Rollenspiel-Standard – und das von Fans geschätzte Action-Gehacke noch unausgereift: Cress & Co. sind viel zu träge unterwegs, der für die Serie typische Kontrollverlust wirkt sich also noch deftiger aus als sonst.

20 Minuten mit Rollenspiel-Waisen

Ganz klar: Cress & Co. sind für Kurztripps in Bus & Bahn nicht gerade ideal– dafür vergeht bei der Reise von Speicherpunkt zu Speicherpunkt meist zu viel Zeit. Einzige Ausnahme: Ihr schaltet Euren GBA für ein Viertelstündchen zum munteren Leveln ein und wagt ein paar kurze Abstecher in Monster-verseuchtes Terrain abseits der schützenden Stadtmauern. Sucht Euch für solche Kurz-Tripps am besten Lokalitäten aus, die Ihr bereits ausgiebig erforscht habt: Auf diese Weise wisst Ihr, was auf Euch zukommt – und unliebsame, zeitaufwändige Überraschungen bleiben Euch erspart. Der Vorteil: Eure Charaktere haben wieder ein paar EP mehr auf dem Konto – und die nächsten Gefechte sind stressfreier.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco / Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: März

Spieler max.	1
nötige Module	1

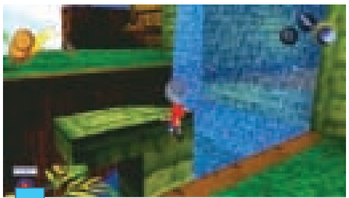
USK-Rating: frei **Preis:** ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

GBA Grafik 65 % Sound 54 % **64 % Spielspaß**

Damals ein Hit, heute nur noch RPG-Kost von der Stange: der Ursprung von Namcos ”Tales“.

Ape Escape P



PSP Spike beherrscht den Doppelsprung, kann kriechen und tauchen.



PSP Der Professor versorgt Euch regelmäßig mit neuer Ausrüstung.

Die vergnügliche Jagd kennen Sony-Fans bereits von der PSone: Jump'n'Run-Held Spike muss mit der Zeitmaschine in diverse Vergangenheiten reisen und mit dem Netz Affen fangen, die dem Professor entlaufen sind. Außerdem sammelt Ihr sieben weitere Werkzeuge wie Schwert und Wumme, mit denen Ihr auch die vielen Monster vertreibt. Leider ist das häufige Nachstellen der Kamera per Steuerkreuz recht lästig, außerdem erwarten Euch auch in den Levels längere Ladepausen. Die vier Minispiele wie Boxen und Tischtennis könnt Ihr dafür per WLAN mit einem Freund zocken. *oe*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com.com
Veröffentlichung: Mai
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 70 %
Sound 67 %
69 % Spielspaß

Die träge Kamera und viele Ladepausen bremsen die ansonsten originelle Affenjagd.

Midway Arcade Treasures: Extended Play

Die Oldiesammlung "Midway Arcade Treasures: Extended Play" bringt 18 Automaten auf Eure PSP. Klassiker wie das Skate-Turnier "720°", das Strategiespiel "Rampart" und die Kerkerkämpfe von "Gauntlet" ergänzen sich zu einer abwechslungsreichen Mischung aus Knobelei, Geschicklichkeit und Action. Allerdings sind nicht nur Toptitel dabei, so waren die Basketball-Matches von "Arch Rivals" schon seinerzeit nicht gerade ein Zuckerschlecken. Ganze 13 Automatenklassiker unterstützen zudem Mehrspielergefechte, für die Ihr allerdings eine UMD je Teilnehmer benötigt: Game Sharing hätte die Sammlung nützlicher gemacht, denn für ein schnelles Minispielduell lassen sich auch Zocker ohne Retro-Interesse begeistern. Als ultimative Linkspielsammlung taugen die "Midway Arcade Treasures" deshalb leider nicht. *oe*



PSP In "Klax" stapelt Ihr Steine vom Band: Drei gleichfarbige verschwinden.

Genre: Oldie-Sammung
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
www.midwayarcade.com
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 6
Preis: ca. 25 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 38 %
Sound 30 %
65 % Spielspaß

Umfangreiche Sammlung: Oldiefans schnappen sich 18 Klassiker zum günstigen Preis.

Polarium Advance

Rund ein Jahr nach dem DS-Original dürfen nun auch GBA-Besitzer ihre Gehirnzellen mit "Polarium Advance" martern. Das Grundprinzip hat sich bei der Umsetzung nicht geändert: Auf dem Spielfeld liegen sowohl schwarze wie weiße Steine – Eure Aufgabe ist es, einige davon mit einer durchgehend gezeichneten Linie so umzufärben, dass horizontal nur einfarbige Reihen übrig bleiben.
Auf dem DS wurde das mittels Stylus durchgeführt, hier geht Ihr per Steuerkreuz an die Sache, was erfreulicherweise genauso gut funktioniert. Ansonsten wurde die karge Optik minimal aufpoliert und das Original in Teilen verbessert: Der latent chaotische Endlos-Modus fiel der Schere zum Opfer, dafür stecken mit nun 365 Puzzle-Aufgaben deutlich mehr Grübeleien auf dem Modul, die zudem knifflige neue Steintypen einführen. Das macht "Polarium Advance" zum feinen Knobler, der auch für Fans der DS-Fassung interessant ist. *us*



GBA Simpel, aber effektiv: Die karge Grafik bildet die Rätsel klar ab.

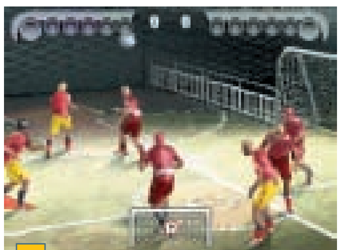
Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Mitchell, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: April
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

GBA
Grafik 17 %
Sound 54 %
82 % Spielspaß

Origineller Grübelspaß, der im Vergleich zum DS verstärkt auf viele knifflige Puzzles setzt.

FIFA Street 2



NDS Gedrängel auf dem Bolzplatz: Manche Spielfelder sind sehr klein.

Electronic Arts hat mit seinen DS-Umsetzungen wenig Glück: "FIFA Street 2" macht zwar einiges besser als z.B. "Need for Speed Most Wanted" und sieht zumindest ordentlich aus, doch spielerisch funktioniert die Spaßkickerei nicht besonders. Die Spielfelder wirken häufig zu klein für die Sportler und das Tempo fällt eher gemächlich aus. Das eigentlich interessante Tricksystem verkommt zum Scherz, weil Ihr es umständlich mit dem Touchscreen ausführen sollt – dass zudem die Spielmodi reduziert wurden, fällt da kaum noch auf. *us*

Wie meistens bleibt das Mikro unbenutzt und für das Spiel relevante Infos gibt's auf dem zweiten Bildschirm ebenfalls nicht zu sehen. Die Touchscreen-Steuerung mag in der Theorie interessant sein, funktioniert praktisch aber kaum – statt gezielter Trick-Ausführung rutscht Ihr planlos mit dem Daumen herum und verzichtet lieber ganz drauf.

Dualscreen · Touchscreen · Mikrofon

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis schwer

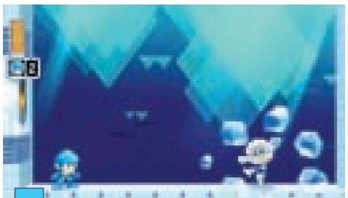
Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 60 %
Sound 72 %
51 % Spielspaß

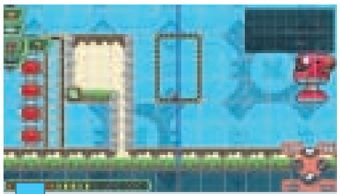
Eigentlich akzeptable Spaßbolzerei, die mit verqueren Steuermacken nervt.

Mega Man Powered Up


PSP Strom vs. Feuer: Kontert die heißen Feindattacken mit einem Elektroblitz.


PSP Der knuffige Anime-Look der Charaktere trifft nicht jeden Geschmack.

Capcom reitet weiter auf der Retro-Welle: Einer der bekanntesten Firmenhelden – Mega Man – wurde einer grafischen Frischzellenkur unterzogen und legt nun auch auf der PSP seinen schurkischen Roboterkollegen das Handwerk. "Powered Up" erweckt das bewährte Hüpfen-und-Schießen-Prinzip in zeitgemäßer Optik zu neuem Leben. Dabei lassen Euch die Entwickler die Wahl zwischen brandneuen Welten und den klassischen Levels des Ur-"Mega Man" der NES-Ära. Bewaffnet mit einer Energiekanone schlagt Ihr metallische Widersacher in die Flucht, meistert knifflige Sprungpassagen oder überwindet tödliche Stachelfallen – achtet dabei stets auf Eure knappe Energieleiste. Habt ihr Bossgegner wie Fireman oder Cutman bezwungen, erweitert sich Euer Arsenal um die schurkischen Wummen.


PSP Kann viel, benötigt aber einige Einarbeitungszeit: der Level-Editor.

Ehrgeizige Megamänner wagen sich schließlich an 100 (!) Mini-Missionen, in denen Ihr besonders knifflige Aufgabenstellungen bewältigt – fein abgestimmt auf die unterschiedlichen Fähigkeiten der freigespielten Charaktere. Für Bastler ist "Powered Up" die ideale Spielwiese: Im Editor erstellt Ihr aus zig Hintergrundsets eigene Areale, platziert Feinde, Fallen und Power-Ups und teilt Eure Kreationen mit der ganzen Welt. *ms*

Matthias Schmid



Dieser Blauhelm hat's in sich! "Mega Man Powered Up" packt alle Vorzüge der Capcom-Serie auf eine UMD: Gekleidet in zeitgemäßem Gewand imponieren pixelgenaue Steuerung, taktische Bossfights und feine Lernkurve heute wie anno dazumal – zudem glänzen die neuen Welten mit pfiffigen Einfällen und drolligem Feindvolk. Hier dürft Ihr gar den Schwierigkeitsgrad regulieren, was auch Auswirkung auf die Platzierung von Fallen und Bösewichten hat. Der Umfang überzeugt auf ganzer Linie: Viele wählbare Charaktere und Waffensets bringen Taktik ins Spiel, in den 100 Zusatzmissionen machen sich Profis auf die Jagd nach dem High Score. Anfänger werden in den aufpolierten NES-Levels aber den ein oder anderen Fluch ausstoßen – zudem gibt's gelegentliche Slowdowns.

20 Minuten
Ehrgeiz pur

20 Minuten "Powered Up" können schon mal größtenteils aus wildem Gefluche und dem Wunsch, die PSP an die Wand zu pfeffern, bestehen. Scheitere ich zum x-ten Mal an der gleichen Mini-Mission, die mich mit hammerharten Sprungpassagen an den Rand des Wahnsinns treibt, ist das auch kein Wunder. Hab' ich's dann aber doch geschafft, ist die Freude mindestens ebenso groß und sämtliche Probleme lösen sich in Wohlgefallen auf. Eigentlich war es ja ganz fair – ich hätte nur mehr Geduld haben müssen. Außerdem sieht der behelmte Held auch gar so niedlich aus und die herrliche Musik fällt mir jetzt auch wieder viel deutlicher auf – ach, im Grunde war es meine Schuld, nicht deine, Mega Man.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	1
nötige UMDs	1

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

PSP
Grafik 78 %
Sound 83 %
85 % Spielspaß

Old-School-Hüpfer mit massig Umfang, liebevoller Optik und toller Hintergrundmusik.

Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten...



Sendet Euren Abo-Coupon an:

In-Time · MAN!AC · Freihamer Str. 2 · 82166 Gräfelfing

Abo-Hotline: 089/858 53 845 · Internet: www.maniac.de

15% Ersparnis
20 Euro Einkaufgutschein

MAN!AC ABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will kann ich jederzeit schriftlich per Post an In-Time, Freihamer Str. 2, 82166 Gräfelfing oder per Email an abo@maniac.de kündigen.

Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)



MAN!AC PRÄMIENABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen (einfach per Email an abo@maniac.de).

Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.



Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

E-mail-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug

Der Werber hat folgende Adresse, er erhält seinen Gutschein per Email:

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

E-mail-Adresse (UNBEDINGT ANGEBEN, SONST KEIN GUTSCHEINVERSAND)

Einkaufgutschein einzulösen bei www.playcom.de
Mindestbestellwert 39,99 Euro. Der Gutscheincode wird nach Zahlung des Abos per Email an den Werber verschickt.

Heft-Zerfall

Ich bin seit Jahren treuer Abonnent und war mit der MAN!AC immer sehr zufrieden. Egal ob es Heftinhalt, sprachlichen Ausdruck, Heftdesign oder Verarbeitung des Heftes betraf. Leider ließ Letzteres bei den letzten drei Ausgaben rapide nach. Es fing an mit Ausgabe 02/06. Kaum aus der Plastikhülle befreit und einmal (!) durchgeblättert, fangen die innersten Heftseiten (da wo die Heftklammern sitzen) an, sich herauszulösen. Gut, dachte ich, kann mal vorkommen. Ein Monat später kommt Ausgabe 03/06 in einwandfreiem Zustand per Post ins Haus. Heft aus der Hülle genommen, einmal durchgeblättert und die Umschlagsseite löst sich ab. Und nun das Heft 04/06: Ausgepackt, aufgeschlagen und drei, vier Seiten geblättert, löst sich erneut die Umschlagsseite vom restlichen Heft und reißt zu allem Überfluss an der Falz der Länge nach bis zur ersten Heftklammer ein.
Liebe Leute, ich bin Sammler und archiviere alle Ausgaben. Ich bin nun gezwungen, drei Ausgaben nachzukaufen, und das, obwohl ich ein Abo habe. (...)
Komisch, dass das in den Jahren zuvor nie vorgekommen ist. Daraus kann ich nur schließen, dass Eure Druckerei nachgelassen hat, das Papier minderwertig ist oder was auch immer. Bitte seht zu, dass Ihr das bis zum nächsten Heft ausmerzt. Wenn das die nächsten Ausgaben so weiter geht, lass ich das mit dem Abo sein. Ich zahle doch nicht doppelt, nur um ein Heft in einem einwandfreien Zustand zu erhalten. (...)

Henning Henß, via E-Mail

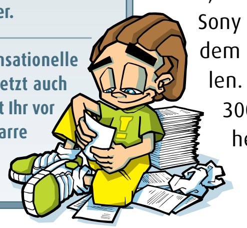
Bei der Herstellung der MAN!AC hat sich nichts geändert, wir verwenden das aktuelle Papier schon seit geraumer Zeit. Wir werden allerdings ein wachsames Auge drauf haben. Bitte schreibt uns, falls Ihr ähnliche Erfahrungen gemacht habt.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: "Tourist Trophy", das Motorrad-Rennspiel der "Gran Turismo"-Macher erscheint auch in Deutschland. Einen genauen Veröffentlichungstermin gibt es allerdings noch nicht.

UPDATE: Capcoms DS-Gerichtsabenteuer "Phoenix Wright: Ace Attorney" (im Vertrieb von Nintendo) erscheint nach einigen Querelen – es sollte kurzfristig in Deutschland nicht veröffentlicht werden – nun doch in hiesigen Gefilden. Durch die umfangreiche Lokalisation verschiebt sich der Release jedoch auf Sommer.

UPDATE: Das sensationelle "Guitar Hero" erscheint jetzt auch hier zu Lande. Ab Mai dürft Ihr vor dem TV die Plastikgitarre schwingen – zum Preis von 90 Euro.



Wie im Kindergarten

Mit dieser E-Mail will ich ein kurzes Feedback zum Leserbrief von Borsti in der Ausgabe 150 abgeben. Ich muss ihm voll und ganz recht geben, die Spielewelt verändert sich radikal. Es liegt klar auf der Hand, dass in den letzten Jahren immer häufiger in die Sparte 'Grafikpracht und tollster Sound' gedrängt wird und wichtige Spiele-Bestandteile wie 'Spielspaß oder Langzeitmotivation' auf der Strecke bleiben. Mir kommt es mit den NextGen-Konsolen so vor, als ob die Hersteller nur noch vor Augen haben, möglichst den PC als Spielemedium zu toppen. Der Kampf zwischen den Konsolen ist zudem mehr als lächerlich. Das ist wie im Kindergarten: 'Ich habe ein viel tolleres und bunteres Spielzeugauto als du.'
Nur, dass wir Endverbraucher mit vielen Games fast schon hinters Licht geführt werden. Die tollste Werbung und die tollsten Bilder, aber das Endprodukt bleibt auf der Strecke, weil z.B. an der Steuerung geschludert wurde oder einfach nach einigen Stunden keine Motivation mehr besteht, weiterzuspielen. Microsoft und Sony nötigen die Spieler zudem, dem 'Konsumrausch' zu verfallen. Hier die Konsole für über 300 Euro, da ein HDTV-Fernseher für das beste Bild und Spiele für weit über 50 Euro (die ganzen Extras lass ich jetzt mal weg). Das hat nicht viel mit Zocken, sondern eher schon mit Abzocken zu tun. Ich bin sehr gespannt, was Nintendo mit der Revolution-Konsole abliefert.
Zum Schluss habe ich noch eine Frage: Ist es wahrscheinlich, dass die NextGen-Konsolen von Viren oder anderen Stimmungskillern befallen werden können (z.B. online)?

Alexander Jung, Neuss

Dass NextGen-Konsolen von Viren befallen werden, sollte bei normalem Gebrauch so gut wie ausgeschlossen sein. Die kommende Generation von Spielemaschinen ist ja nicht die erste, die Online-Services bietet. Bei PS2 und Xbox sind uns keine Virenattacken bekannt. Eine hundertprozentige Garantie, dass so etwas nicht passiert, kann allerdings niemand geben.

Fragestunde

Ich bin einer Eurer jüngeren Leser und möchte Euch mal loben für Euer cooles Magazin. Ich lese zwar nicht nur die MAN!AC, aber Euer Heft ist am besten. Super finde ich die DVD, denn die bietet tolle Videos und den oft witzigen anyMAN!AC-Teil. Nun habe ich noch einige Fragen an Euch:
1. Wird das neue "GTA" auch für die 'alten' Konsolen veröffentlicht?
2. Werdet Ihr mal wieder Spiel-Filme auf der DVD bringen?
3. Gibt es schon billigere Xbox-360-Konsolen? Wenn ja, wie viel kosten diese ungefähr und wenn nein, wann wird es günstigere Hardware geben?
4. Berichtet Ihr weiter von "Splinter Cell Double Agent"?

Limbi, via E-Mail

zu 1.: Ob das kommende "GTA" für PS3 und Xbox 360 auch für die aktuellen Konsolen erscheint, wissen zurzeit nur die Entwickler. Denkbar wäre es, schließlich stehen Millionen von PS2- und Xbox-Geräten in den Wohnzimmern.
zu 2.: Spiel-Filme, also Videos über das schnelle Durchzocken von Games, bringen wir in unregelmäßigen Abständen – immer abhängig davon, wie viel Platz wir neben den aktuellen Themen auf der DVD noch haben.
zu 3.: Der Preis der Xbox 360 wurde noch nicht gesenkt. Wir erwarten eine entsprechende Aktion zum PS3-Start im November.
zu 4.: Sobald eine spielbare Version von "Splinter Cell Double Agent" in die Redaktion flattert, gibt's einen weiteren Preview-Artikel.

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

16-Bit-Storys

Ich muss mich dem Leserbrief von Florian anschließen, denn auch ich bin der Meinung, dass 16-Bit-Spiele mit die besten sind. Gut, die neuen Spiele sind deshalb nicht schlecht, der ein oder andere Titel ist auch besser als so mancher Oldie, besonders im Bereich Action.
Ich muss ganz deutlich herausstellen, dass 16-Bit-Spiele in der Sparte RPG absolute Spitzenklasse sind, da könnt Ihr sagen, was Ihr wollt. Die Rollenspiele der heutigen und der Next-Generation reichen da einfach nicht ran. Zugegeben, die neuen RPGs haben eine tolle Grafik, aber das macht kein gutes Rollenspiel. Für mich ist die Story wichtig, außerdem vermisse ich die kleinen Gags, die immer wieder zwischendurch eingestreut wurden. Also mir wären Rollenspiele lieber, die sich mehr an der 16-Bit-Ära orientieren würden.

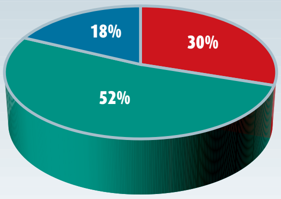
Thorsten Licht, via E-Mail

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR. 41

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 03/06 ging es um Werbung in Videogames. Wir wollten wissen, unter welchen Umständen Ihr Product Placement in Spielen akzeptiert. Hier das Ergebnis:

- **A** Ich will keine Werbung in Videospielen.
- **B** Wenn Werbung nicht zu aufdringlich platziert ist, kann ich damit leben.
- **C** Wenn die Spiele dadurch günstiger werden, nehme ich auch Werbepausen in Kauf.

! Wenn man die Retro-Brille abnimmt, dann findet man hanebüchene oder 08/15-Fantasy-Storys auch schon zu 16-Bit-Zeiten. Gute Geschichten werden nicht jeden Tag geschrieben, das trifft auf Bücher und Filme genauso zu. Ob eine Story fesselt oder langweilt, erfährst Du auf jeden Fall in unseren Tests.

Verbesserungen

Ihr habt in der letzten Ausgabe darauf hingewiesen, dass Ihr das Magazin verändern wollt. Ich kann nicht verstehen, warum das nötig ist, Euer Heft bietet alles, was man braucht. Um Verbesserungsvorschläge zu finden, muss man schon lange darüber nachdenken, und selbst dann bleibt da nicht viel übrig, aber ich versuche es trotzdem mal.
Was ich bei anderen Magazinen ganz witzig finde, ist das Zerreißen von schlechten Spielen auf DVD. Während Ihr nur sachlich betont, dass ein Spiel nutzlos ist, zelebriert die Konkurrenz einen humorvollen Beitrag zum schlechtesten Spiel der DVD. Andererseits ist es auch wieder Blödsinn, einem schlechten Spiel so viel Platz einzuräumen. Das Fehlen von Multiplayer-Bewertungen ist ein wirkliches Manko. "Mario Party 7" zum Beispiel hat einen Multi-Award bekommen. Das ist schön, sagt aber nicht wirklich so viel über den Multiplayer-Aspekt aus wie eine eigenständige Bewertung in Prozent.
Das war's auch schon, ansonsten fällt mir nichts mehr ein. Was Euch jedenfalls von anderen Magazinen abhebt, ist die schonungslose Bewertung von potenziellen Hypespielen, obwohl die Publisher sogar Werbeplatz bei Euch gekauft haben. Das beste Beispiel ist "Perfect Dark Zero": Viele andere Magazine haben es nicht übers Herz gebracht, eine gerechte Beurteilung zu geben. Einige erkoren es sogar zum Hit, was mir bis heute absolut unverständlich ist. Ich bin dankbar, dass es noch ein Heft gibt, das absolut schonungslos in der Beurteilung ist. Danke und macht weiter so!

Frank Habermann, via E-Mail

! Danke für das Lob und die Verbesserungsvorschläge, sie fließen auf jeden Fall in unsere Überlegungen mit ein.

Serien-Ärger

Trotz langjähriger Leserschaft habe ich noch nicht viel zu kritisieren gehabt. Zum Feature über die angeblich '10 besten Serien' in Ausgabe 04/06 muss ich jedoch etwas loswerden. Wie ist es möglich, dass "Halo" zu den besten Serien gehören kann und "Metroid" nicht mal erwähnt wird? Zählen die weitaus längere und größere Geschichte, die wesentlich innovativeren Spiele, die höheren Wertungen und die besseren Verkaufszahlen gar nicht? Keine Ahnung, ob ihr es einfach nur vergessen habt oder unbedingt ein Microsoft-Titel dabei sein musste, aber meiner Meinung nach ist es lächerlich.
Trotzdem meine herzlichen Glückwünsche zu Eurer 150. Ausgabe und auf noch viele weitere Jahre kompetenter Berichterstattung.

Michael Steinhagen, via E-Mail

! Bei der Konzeption des Serien-Specials war uns klar, dass wir mit unserer Auswahl nicht jeden Fan zufrieden stellen können. Den Begriff 'besten' haben wir – wie im Artikel erwähnt – ein bisschen weiter gefasst. Denn natürlich haben die beiden Gamecube-Episoden von "Metroid" höhere Wertungen erhalten, als "Halo" und "Halo 2". Fakt ist aber, dass letztere beiden Titel echte Xbox-System-Seller waren – das hat Nintendos Ego-Abenteuer in dieser Form nicht geschafft.

Anschluss gesucht

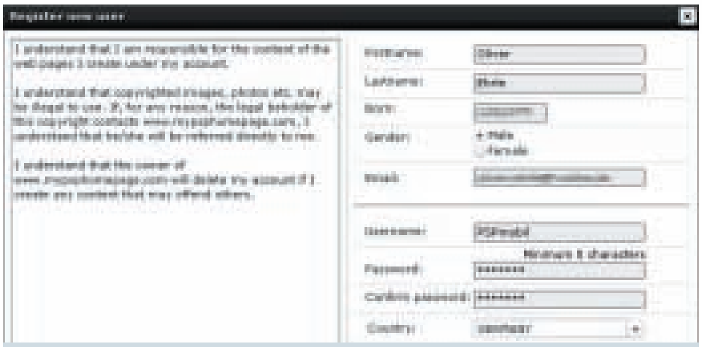
Ich sammle seit über 16 Jahren Konsolen (mehr als zehn Geräte). Angeschlossen sind nur die wichtigsten, die anderen muss ich jedes Mal an- und abstecken. Diesen Zustand würde ich gerne ändern. Jetzt habe ich schon bei verschiedenen Fachmärkten nach einem Scartverteiler gefragt – ohne Erfolg. Dann wäre da ein weiteres Anschlussproblem. Stichwort: optischer Anschluss an 5.1-Anlagen. Da mein Verstärker nur über eine optische Buchse verfügt, habe ich mir eine 2er-Weiche zugelegt, bei der ich wieder zwischen DVD- und Dolby-tauglichen Konsolen umstecken muss. Vielleicht habt ihr eine Lösung für mich. (...) Außerdem möchte ich mir einen Plasma-Schirm zulegen, zusammen mit einer PS3 und Nintendos Revolution. Ich weiß, Revolution wird nicht HDTV-tauglich sein, aber trotzdem: Was für Anschlussschwierigkeiten erwarten mich dort? (...)

Claudio Goldmann, Mannheim

! Einen 7-fach-Scartumschalter gibt's u.a. bei www.wolfsoft.de. Was du mit besagter 2er-Weiche meinst, erschließt sich uns nicht ganz. Im Fachhandel und im Internet findest Du Splitter, die z.B. das Anschließen von zwei optischen Kabeln an einen Verstärker-Eingang ermöglichen. Konsolen mit analogem Soundausgang stöpselst du via Cinch-Kabel an den Verstärker. Im HDTV-Special (Ausgabe 10/05) gibt's Tipps zum Bildanschluss von NextGen-Konsolen.

KNOWHOW

Bastelt Eure PSP-Homepage



Das Erstellen eines neuen Accounts klappt problemlos: Ihr müsst nicht mal eine Bestätigungsmail abwarten, sondern dürft sofort loslegen!

Die PSP bringt das WWW in Eure Hosentasche, nur leider sind die meisten Seiten für größere Bildschirme bestimmt. Das kostenlose "PSP Homepage Studio" will das jetzt ändern: Mit dieser Software erstellt Ihr in wenigen Klicks WWW-Seiten im PSP-Format, die Ihr obendrein gratis ins Netz stellt! Das "PSP Homepage Studio" gibt's derzeit nur als Online-Version, Ihr könnt es mit Internet-Browsern für PC und Mac bedienen.

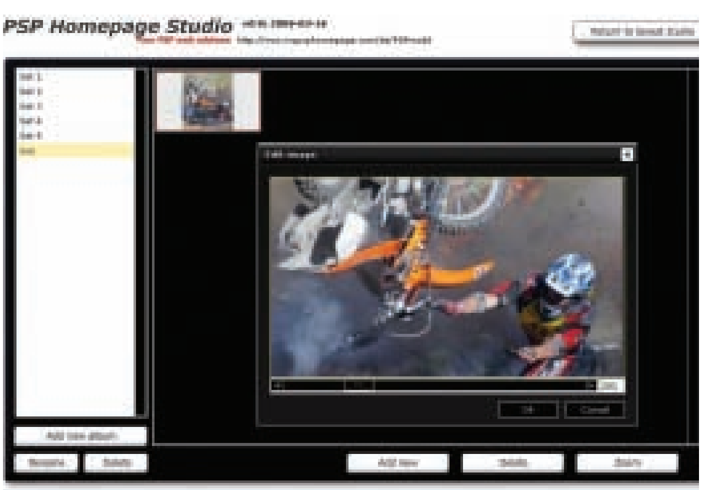
Profil: Bei Eurem ersten Besuch auf www.mypsphomepage.com erstellt Ihr einen neuen Account. Ihr registriert Euch mit Name, Geburtsdatum und Email-Adresse. Der Username wird später Teil Eures WWW-Links, wählt ihn also passend zum Thema Eurer PSP-Seite. Loggt Euch anschließend mit Euren Account-Daten ein, dann gelangt Ihr direkt zum Homepage-Editor.

WWW-Editor: Das "Homepage Studio" macht das Erstellen von PSP-Seiten zum Kinderspiel. Ihr wählt links ein Layout, dessen Kästen Ihr dann unten mit Links, Bildern und Texten füllt. Natürlich dürft Ihr auch einen eigenen Hintergrund wählen und auf Vorlagen zurückgreifen. Außerdem verfügt das "Homepage Studio" über eine Diashow-Funktion: Eure Schnappschüsse lassen sich mit Buttons durchklicken und in einer Übersicht verwalten, die 32 Bilder gleichzeitig aufs PSP-Display bringt. Dazu legt Ihr Bildersets im eingebauten Fotomanager an.

Fotomanager: Fünf Fotoalben mit allerlei Hintergründen sind bereits eingebaut, weitere ladet Ihr hoch. Der Fotomanager passt außerdem Eure Bilder an den PSP-Screen an: Mit der Zoom-Funktion zieht Ihr das Foto auf Bildschirmbreite, anschließend dürft Ihr den Ausschnitt verschieben und so das Motiv zurecht rücken. Die meisten Bilder könnt Ihr auf diese Weise beschneiden, ohne dass wichtige Details verloren gehen. Wer aber seine Urlaubsbilder im Hochkantformat schießt, sollte seine Fotos vor dem Upload mit einem Bildbearbeitungsprogramm um 90° drehen – so lassen sie sich leichter auf den PSP-Screen bringen, schließlich kann man für die Diashow das Handheld auch hochkant halten. *oe*



Eure PSP-Homepage erstellt Ihr nach Baukastenprinzip: Links unten wählt Ihr ein Layout, das Ihr durch wenige Klicks mit Bilder und Texten füllt (Mitte).



Mit der Zoom-Funktion des Fotomanagers bringt Ihr jedes Bild ins Format des PSP-Screens: Geht mit dem Balken auf Vollbild und optimiert den Ausschnitt.

Backup für Xbox 360

Ihr wollt Eure Xbox-360-Spielstände auf die PC-Festplatte auslagern? Datels "Xbox 360 Transfer Kit" (zirka 20 Euro) macht's möglich: Der Adapter verbindet Eure Speicherkarten mit der USB-Schnittstelle des PCs. Die beiliegende Software erstellt anschließend eine Backup-Datei des kompletten Memcard-Inhalts.



PSP-Speicheradapter

Wem die Memory Sticks zu teuer sind, der kann zukünftig seine PSP mit der Speicherkarte seiner Wahl füttern: Der "Neo 4-in-1" wird hinten auf die PSP gesteckt (Bild) und mit dem Memstick-Slot der PSP verbunden. Dann bestückt Ihr den Adapter mit Compact Flash, Microdrive, SD- und MMC-Karten mit bis zu vier GB Speicher. Das praktische Fernost-Zubehör kostet bei www.lik-sang.com 75 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

RGB-Kabel

Kabel-Offensive: Mit den 2-tech-Strippen findet die Xbox 360 Anschluss an allen Fernsehern. Den Anfang macht das RGB-Scart-Kabel, das mit vergoldeten Kontakten, digitalem Soundausgang am Stecker und drei Metern Kabellänge aufwartet.



Hersteller:	2-tech
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 17 Euro

Das RGB-Kabel für die Xbox 360 punktet mit guter Verarbeitung und günstigem Preis. In Sachen Bildqualität gibt es nichts einzuwenden. Vorbildlich!

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Component-Kabel

Ebenso drei Meter Kabellänge besitzt die YUV-Variante für HDTV. Auch der digitale Soundausgang am Stecker fehlt nicht – vergoldete Kontakte, separate Soundausgänge und HDTV-Umschalter komplettieren das Kabel.



Hersteller:	2-tech
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 19 Euro

Hochwertiges YUV-Kabel mit digitalen und analogen Soundausgängen. Die hohe Bildqualität gleicht dem Microsoft-Original. Kaufempfehlung für HDTV-Besitzer!

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

VGA-Kabel

Das drei Meter lange VGA-Kabel besitzt einen 15-poligen RGB-VGA-Anschluss, einen digitalen Soundausgang sowie zwei Cinch-Kabel – allesamt mit vergoldeten Kontakten.



Hersteller:	2-tech
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 18 Euro

Gute Verarbeitung und Anschlussfreudigkeit zeichnen dieses sehr günstige VGA-Kabel aus. Positiv überrascht das knackscharfe wie farbtreue Bild auf VGA-kompatiblen-Geräten.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Fight Light

Ungewohnt: Wie bei Speed Links CrystalPads sind hier die L2- und R2-Tasten nach innen gerutscht. Trotzdem liegt der Controller angenehm in der Hand. Alle Tasten inklusive Steuerkreuz besitzen einen exakten Druckpunkt. Die Analogsticks gehen etwas zu leich. Nett: die Beleuchtung beim Zocken – je nach Ausführung in Rot oder Blau.



Hersteller:	2-tech
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 14 Euro

Die preisgünstige wie ergonomische Controller-Alternative gefällt durch überdurchschnittliche Verarbeitung. Die Lage der unteren Schultertasten bedarf aber der Eingewöhnung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Multimedia Player



Was bisher PSP-Besitzern vorbehalten war, kommt nun auch auf Nintendos portable Konsolen. Der Multimedia Player von Hama ist ein GBA-Modul samt Schacht für eine Compact-Flash-Karte, die als Speichermedium dient – diese muss aber separat erworben werden. Letztere bespielt Ihr am PC per mitgelieferter Software, welche Videos verschiedenster Formate (MPEG, AVI, Realmedia, MOV, ASF) sowie DVDs, MP3s und Bilder ins GBA-verständliche Format konvertiert. Für die Wiedergabe sorgt das Modul, das Ihr wie ein Game-Boy-Spiel startet. Videos können in drei Qualitäten gewandelt werden und überraschen mit kleinen Dateigrößen, aber etwas ruckliger Wiedergabe. Der Musikplayer bietet die nötigsten Funktionen und liefert überdurchschnittliche Tonqualität mit leisem Rauschen. Daneben dürft Ihr Bilder und eBooks betrachten – leider wird dabei nur ein Screen genutzt. Etwas wirr zeigt sich die Anleitung in puncto Emulator-Funktionalität: Das Modul kann nämlich NES- und Game-Boy-Titel abspielen. Allerdings sind die dazu nötigen Emulator-Programme (PocketNES bzw. Goomba) nicht enthalten. Außerdem laufen damit bei weitem nicht alle Spiele. Schade!





Hersteller:	Hama
System:	Nintendo DS, GBA
Preis:	ca. 30 Euro

Nintendo-Handhelds machen auf Multimedia: Videos, Sounds, Bilder und eBooks kommen problemlos aufs Display. Doch bei der NES-Emulation hapert's.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	S-Controller	Nintendo-Pad
		
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LENKRÄDER

Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
		
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓

SONSTIGES

XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
		
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LAST RESORT

DRAKENGARD 2

Belohnungen:
Aus unserer Goodie-Liste könnt Ihr entnehmen, welche Goodies sich hinter den verschiedenen Schwierigkeitsgraden von “Drakengard 2” verbergen. So wisst Ihr immer, ob sich die Mühe überhaupt lohnt!

Kino-Option
normaler Schwierigkeitsgrad (im Optionsmenü wählbar)
Harter Modus
normaler Schwierigkeitsgrad (speichert danach ab!)
zweiter Abspann
harter Schwierigkeitsgrad
Extrem-Modus
harter Schwierigkeitsgrad (danach Abspeichern)
finaler Abspann
extremer Schwierigkeitsgrad
Bonu Battle Selector
extremer Schwierigkeitsgrad & alle Waffen sammeln

TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD

Boni:
Wählt unter ‘Juju-Tränken’ den Eintrag ‘Universal Card’ und gebt die folgenden Nummern für Käfer, Kristalle und Früchte ein.

Bonus-Musik
6 18 3
Bonus Soundeffekte
20 17 5
mehr Bonus-Musik
50 84 92
Partikeleffekte
24 40 11
mehr Partikeleffekte
48 57 57
Fahrzeug-Konzeptzeichnungen
11 55 44
Welt-Konzeptzeichnungen
83 49 34

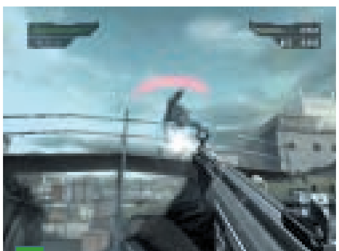
BLACK

M249 als Standardwaffe:
Gebt eines der aufgelisteten Codewörter als Profilname ein. Achtet dabei auf die Gedankenstriche. Bestätigt den Namen mit ‘Done’ und gebt danach Eure eigentliche Spielerkennung ein. Jetzt könnt Ihr das Geballer starten und habt ein M249 als Standardbewaffnung.

9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M
3ZEQ-JXH9-TR2H-Y87D
FG6S-WFZG-7MDP-PZGT
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV

Silberne Waffen:
Zockt “Black” entweder im normalen oder im harten Schwierigkeitsgrad durch. Jetzt habt Ihr für die Mühe als Belohnung die Silberwaffen freigeschaltet. Die edlen Ballermänner sind nicht nur Blingbling: Mit unendlicher Munition durchsiebt Ihr die feindlichen Horden. Für den ‘Black Ops’-Modus stehen die Superknarren aber nicht zur Verfügung.

M16A2 als Standardwaffe:
Gewinnt den ‘Black Ops’-Schwierigkeitsgrad, um das Mördergewehr für alle Stufen freizuschalten.



XB Runter da! Fleißige Totmacher werden mit Silberwaffen belohnt.

HIMMEL UND HUHN

Passwörter:
Pickt Euch unter Extras im Hauptmenü den Eintrag ‘Cheat-Codes’ heraus. Bringt die vier Bilder in die angegebene Reihenfolge und drückt ‘Eingabe’, um den Code zu aktivieren.

große Füße
Hut Handschuh Handschuh Hut
große Frisur
Baseball Schläger Schläger Baseball
großer Kopf
Hut Helm Helm Hut
Unverwundbarkeit
Baseball Baseball Baseball Hemd
Papierhosen
Schläger Schläger Hut Hut
Sonnenbrille
Handschuh Handschuh Helm Helm
Unterwäsche
Hut Hut Hemd Hemd

Mehrspieler-Karten:
Schaltet die Karten frei, indem Ihr Kartensets komplettiert.

Drone Dash, Pig Paddle
2 Sets
Saucer Smash
3 Sets
Walker War
3 Sets
Space Shooter
3 Sets
Super Speedway
5 Sets

APE ESCAPE 3

Geheime Passwörter:
Führt im Titelbildschirm die nachfolgende Kombination aus, um die geheimen Passwörter aus unserer Liste benutzen zu können. Die Tastenkombo aktiviert den Eingabe-Bildschirm.
L1 + L2 + R1 + R2 + Start

Darkmaster bricht aus!
blackout
Filme werden freigeschaltet
2 snakes
Shimmy bricht aus!
2nd man
blaues Pipotron freigeschaltet
coolblue
rotes Pipotron freigeschaltet
redmon
gelbes Pipotron freigeschaltet
yellowy
Spike hüpft herum!
krops
SAL-1000 Affe
grobyc
SAL-3000 Affe
SAL3000



PS2 Handy-Besitzer sind bei der affigen Code-Eingabe im Vorteil.

MARK ECKO'S GETTING UP

Passwörter:

Startet ein neues Spiel und geht ins Optionsmenü. Hier findet Ihr den Eintrag Codes, wo Ihr die aufgelisteten Cheats benutzen könnt. Achtet darauf, alle Buchstaben groß zu schreiben. Gebt den Code erneut ein, um ihn zu deaktivieren.

alle Arenen
WORKBITCHES
sämtliche Artworks
SIRULLY
sämtliche Blackbooks
SHARDSOFGLASS
alle Charaktere
STATEYOURNAME
alle Kampf-Upgrades
DOGTAGS
alle Legenden
NINESIX
alle Levels
IPULATOR
alle Filme
DEXTERCROWLEY
unendlich Lebensenergie
MARCUSECKOS
unendlich Skills
FLIPTHESCRIPT
IPOD-Freischaltung
GRANDMACELIA
maximale Gesundheit
BABYLONTRUST
maximale Skills
VANCEDALLISTER

Geheimer Level:

Gebt den nachfolgenden Code auf oben beschriebene Weise ein. Jetzt habt Ihr Zugriff auf ein Geheimlevel, indem Ihr alles vollsauen dürft.
GRANDMASTER

Major Sung:

Der Major wird mit folgendem Code zum spielbaren Charakter.
majorsung



PS2 Unflätige Wörter ebnen Euch den Weg ins Cheatparadies.

DYNASTY WARRIORS 5: XTREME LEGENDS

Seltene Gegenstände:

Exquisite Schwerter, Rüstungen und andere Gegenstände könnt Ihr in "Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends" finden, wenn Ihr die Anforderungen in unserer Liste erfüllt. Die schwarze Schrift gibt hierbei die jeweilige Mission an, in rot erscheint Eure Aufgabe.

Kunst des Krieges
187 AD Ou Xings Rebellion:
300 KOs in 300 Sekunden
Bodyguard Manuel
Rebellion der zehn Eunuchen:
Lasst He Jin überleben und besiegt Duan Gui, Cao Jie und Hou Lan.
Drachenwaffen
Kampf am Mt. Qi:
Macht während des vorgetäuschten Rückzuges auf Euch aufmerksam und tötet Fei Yao, Dai Ling, Xiahou Ba und Zhang He.
Extreme Musou Schriftrolle
Kampf in Schloss Mai:
1000 Tötungen
Feuerpfeil
Kampf von Han Shui:
Besiegt Xu Huang.
Feuerkugel
Kampf um das Buch:
öffnet alle drei Schlosstüren innerhalb von 3 Minuten im harten Schwierigkeitsgrad.
Fu Xis Schwert
Beliebiges Level:
1000 Tötungen im harten Schwierigkeitsgrad
Grüne Schriftrolle
Kampf von Han Shui:
Benutzt Zhao Yun, um die Brücke zu verteidigen und tötet dann Xu Huang.
Hex Mark Harnisch
Rettung im Lou Sang Dorf:
Besiegt Zhang Cheng, Yan Zheng, Guan Hai, Cheng Yuanzhi, Deng Mao, Zhang Liang, Bo Zhang und Gao Sheng.
Eispfeile
Kampf am Yang Ping Tor:
Zerstört alle 20 Steinstatuen innerhalb von fünf Minuten.
Kirin Hoof
Showdown in Nan Zhong
Besiegt Xu Huang innerhalb von zehn Minuten.

DRAGON QUEST: DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS

Kostüme:

Legt Euren Charakteren die aufgelisteten Accessoires an, um zusätzliche Outfits zu aktivieren.

'Bunny Girl'-Jessica
Bunny Suit, Hasenohren, Netzstrumpfhose
Tänzerin-Jessica
Tanzkostüm
gefährliches Bustier für Jessica
gefährliches Bustier
göttliches Bustier für Jessica
göttliches Bustier
Jessicas Outfit
Jessicas Outfit
Magic Bikini Jessica
Magic Bikini
dragovianische Rüstung des Helden
dragovianische Rüstung & Helm

Casino Items:

Verspielt die geforderte Anzahl von Tokens, um den gewünschten Gegenstand zu gewinnen.

Beweglichkeits-Ring
1.000 Tokens in Pickham
Falkenklinge
10.000 Tokens in Baccarat
Gringham Peitsche
200.000 Tokens in Baccarat
Flüssigmetall-Rüstung
50.000 Tokens in Baccarat
Magisches Wasser
100 Tokens in Pickham
Platin-Kopfputz
5.000 Tokens in Pickham
Gebetsring
1.000 Tokens in Baccarat
Runenstab
3.000 Tokens in Pickham
Heiligenasche
5.000 Tokens in Baccarat
Silberplatte
500 Tokens in Pickham
Spangen-Dress
3.000 Tokens in Baccarat
Titangürtel
1.500 Tokens in Pickham

Arena-Preise:

Erreicht den aufgelisteten Rang in der Monster-Arena, um einen Preis und eine spezielle Belohnung von Morrie zu ergattern.

bindende Brigandine
Rang B
Bunny Suit
Rang F
Drachenrobe
Rang S
Heldenspeer
Rang A
mächtiger Armreif
Rang D
Ring der Klarheit
Rang E
Heiligenasche
Rang C
Kraftring
Rang G
Teamfähigkeit für den Helden
Rang E
Heldenstatue
Rang S
keine Eintrittsgelder
Rang S
Option, Euer Team anzugreifen
Rang F
zweites Monster-Team
Rang B
drei zusätzliche Monster-Slots
Rang D
Rang S freischalten
Rang A

Gospel-Ring:

Besiegt alle 295 Monster des Spiels, um mit dem Gospel-Ring Zufallskämpfe zu eliminieren.



PS2 Leicht bekleidet macht Jessica das Feindvolk wahnsinnig.

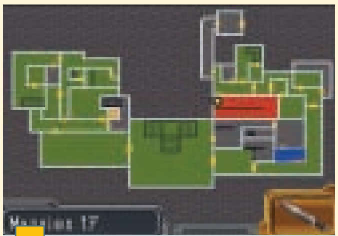


PS2 Im Casino von Pickham lasst Ihr so manchen Rubel rollen.

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

Spezialschlüssel:
Um den Spezialschlüssel in Euer Inventar zu zaubern, habt Ihr zwei Möglichkeiten: Haltet als Jill Valentine Barry Burton und Chris Redfield am Leben oder schützt Jill und Rebecca Chambers, wenn Ihr als Chris spielt. Nachdem Ihr das Spiel gelöst habt, speichert Ihr ab und startet erneut. Jetzt habt Ihr den Spezialschlüssel im Rucksack. Damit könnt Ihr einen besonderen Raum im ersten Stockwerk des Herrenhauses aufschließen. Hier legt Ihr Eurem Spielcharakter ein alternatives Kostüm an. Je nachdem, ob Ihr mit Chris Redfield oder Jill Valentine im Classic- oder Rebirth-Modus spielt, ändert sich auch auch das Bonus-Outfit. Die Klamotten haben allerdings nur optischen Wert und beeinflussen den Spielablauf nicht.

Raketenwerfer:
Zockt das Hauptspiel in weniger als drei Stunden durch, um den mächtigen Raketenwerfer freizuschalten. Welches Szenario Ihr durchspielt, ist unwichtig. Die explosive Bleispritze liegt in Eurem Inventar, wenn Ihr nach Eurem 'Speedrun' ein neues Spiel startet. Die Projektile des Raketenwerfers perforieren Standard-Zombies mit einem einzigen Schuss. Haltet Abstand zum Aufschlagpunkt der Raketen!



DS Im blau markierten Raum könnt Ihr Euch umkleiden.

Masters of Knifing:
Spielt den Rebirth-Modus einmal durch, um das fünf Levels umfassende Messer-Minispiel freizuschalten.

Doppelte Munition:
Haltet im Auswahlschirm von Classic- und Rebirth-Modus das Steuerkreuz nach rechts, bis sich der Schriftzug grün färbt. Jetzt kann Eure Spielfigur per Cheat die doppelte Anzahl Kugeln aufsammeln.



DS Das Messer-Minispiel gibt's nach dem Durchzocken des Rebirth-Modus'.

Zusatzcharaktere:
Erfüllt die Anforderungen der folgenden Liste, um all die sympathischen Charaktere aus dem Intro-Video als Spielfigur freizuschalten.

Barry Burton
löst den Rebirth-Modus mit Jill
Enrico Marini
spielt alle Coop Mehrspieler-Levels durch
Forest Speyer
löst den Classic-Modus mit Jill
Kenneth J. Sullivan
löst den Classic-Modus mit Chris
Rebecca Chambers
löst den Rebirth-Modus mit Chris
Richard Aiken
spielt alle VS Mehrspieler-Levels durch
Albert Wesker
spielt alle fünf 'Masters of Knifing'-Levels mit B-Rang durch

SONIC RIDERS

Freischaltbarkeiten:
Neue Vehikel, spezielle Missionen und zusätzliche Musikstücke könnt Ihr freischalten, wenn Ihr die Anforderungen aus unserer Liste erfüllt.

'Catch Me If You Can'-Song
spielt die Babylon-Story durch
'Theme of Babylon Garden'-Song
spielt die Heroes-Story durch
'Theme of Digital Dimension'-Song
spielt die Babylon-Story durch
'Theme of Sega Carnival'-Song
spielt den Sega-Carnival-Kurs frei
Missions-Modus
spielt Heroes Story-Modus durch
Jets Missionen
spielt Storms & Waves Missionen
Storms Missionen
spielt Heroes Missionen durch
Waves Missionen
spielt Storms Red Canyon oder Night Chase durch
Blue Star II-Gear
spielt alle Missionen durch
AiAi
spielt Storms, Jets & Waves Missionen durch
E-10.000R
spielt das Spiel 50 Stunden

ADVENT RISING

Cheat-Menü:
Pausiert das Spiel und gebt die nachfolgende Kombination ein, um das geheime Cheat-Menü von "Advent Rising" freizuschalten.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → weiß schwarz X

Levels & Sequenzen:
Wählt im Ladebildschirm des Spiels einen Slot aus und führt die nachfolgende Tastenkombination aus, um sämtliche Levels und Zwischensequenzen freizuschalten.

schwarz weiß schwarz weiß X

Supersprung:
Sobald Ihr den Auflade-Sprung als Fähigkeit freigeschaltet habt, könnt Ihr per Trick unfassbar hohe Hüpfer ausführen. Visiert einen Gegner an und ladet Euren Sprung bis zum Maximum auf. Löst ihn dann aus und drückt andauernd die **B**-Taste. Anstatt einen Angriff auszulösen, katapultiert Euch nun jeder Tastendruck höher und höher. Der Trick funktioniert nur mit voll aufgeladenem Supersprung. Hört Ihr auf mit dem Tastenhämmern, stürzt Ihr ab.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Zweispieler-Modus:
Um den Zweispieler-Modus freizuschalten, haltet Ihr im Titelbildschirm die untenstehende Kombination gedrückt. Ein zweiter Spieler tut es Euch gleich und bestätigt dann mit der **Start**-Taste seine Auswahl. Ein Tonsignal bestätigt die Aktivierung des Zweispieler-Modus.

R1 + R2 + L1+ L2

Freischalt-Träume:
Folgende Liste enthält sämtliche Belohnungen, die Ihr Euch in "Onimusha: Dawn of Dreams" verdienen könnt. Die geheimen Kostüme legt Ihr im Options-Menü an.

Geheime Kostüme Set 1
besteht alle Tapferkeits-Tests
Geheime Kostüme Set 2
besteht alle Tapferkeits-Tests mit Goldwertung für alle Charaktere
Schwierigkeitsgrad: Hart
spielt den normalen Modus durch
Schwierigkeitsgrad: Oni
spielt den harten Modus durch
Schwierigkeitsgrad: Ultimate-Oni
spielt den Oni-Modus durch

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

EX-M. Bison & Final Vega:
Sobald Ihr den Arcade-Modus zum ersten Mal durchgespielt habt, könnt Ihr die beiden Obermacker auswählen. Geht in die Charakterwahl und haltet die **Select**-Taste gedrückt. Jetzt sucht Ihr den normalen Bison bzw. Vega aus, um die energetischen Spezialversionen der Kultprügler zu aktivieren. EX-M. Bison vollführt einen speziellen Kampfstil aus der "Street Fighter EX"-Version.

Shin Gouki:
Spielt den Arcade-Modus einmal mit Evil Ryu durch. Drückt und haltet die **Select**-Taste und wählt Gouki aus, um Shin Gouki freizuschalten. Dieser bitterböse Prügelgott lehrt sogar Akuma das Fürchten!

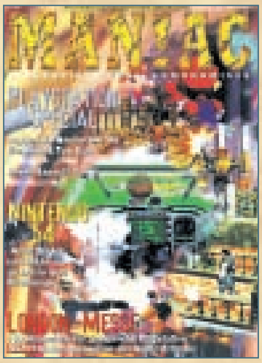


PSP Ryus Uppercut als Abschluss einer Schlag-Kombo rockt das Haus.


MOBILE GAMER
87 Neuheiten für PSP, DS & GBA
SPIELE VORSCHAU 2006
JETZT AM KIOSK
Alle Spiele, alle Fakten – für nur 3,30 Euro
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
€ 3,30
MOBILE GAMER
35 SPIELE GETESTET
87 Neuheiten für PSP, DS & GBA
SPIELE VORSCHAU 2006
Splinter Cell Essentials
Juiced Eliminator • Worms
Metal Gear Acid 2
Tetris • Killzone
KEY OF HEAVEN
BREATH OF FIRE 3
RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE
Viren-Alarm
MARIO LUIGI

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Letztes Aufbäumen: Die ECTS hat den Messekampf gegen die E3 verloren, dennoch fahren Martin und Winnie nach London. Angesichts des umfangreichen Spieleportfolios bleibt keine Zeit für Wehmut: Über 100 Titel für Playstation und Saturn, darunter spätere Hitserien wie "Grand Theft Auto" und "Tomb Raider", lassen keinen Zweifel am Vormarsch der 32-Bit-Konsolen. Die Daheimgebliebenen, und durch Christian Blendl verstärkten Kollegen, fragen sich derweil, wie viel Zubehör man braucht. Im achtseitigen Feature 'Zubehör-Zirkus' nehmen die MAN!ACs von RGB-Kabel, Memory Card bis hin zu Projektor und Dolby-Surround-Decoder die wichtigste Konsolen-Peripherie unter die Lupe. Schließlich schlagen noch zwei große Videospielserien in der Redaktion auf: "Resident Evil" und "Tekken 2".

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Es ist an(hin)gerichtet: Natürlich geht in Eidos' "Hitman: Blood Money" ein Auftragsmörder seinem schmutzigen Job nach, eine derart geschmacklose Werbung hat der Antiheld jedoch nicht verdient.

DAS LETZTE...



Frau am Steuer: Beim Ausflug auf die Kartrennbahn hatte Janina im MAN!AC-internen Zeitvergleich doch glatt die Nase vorn. Das konnten Macho-Matthias und Obstler-Olli nicht auf sich sitzen lassen und beförderten sie gemeinsam via Kurven-Karambolage aus dem Rennen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Stephan Freundorfer (sf), Colin Gäbel (cg), Michael Wieczorek (mi, Praktikant)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "The Darkness" © Take 2
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

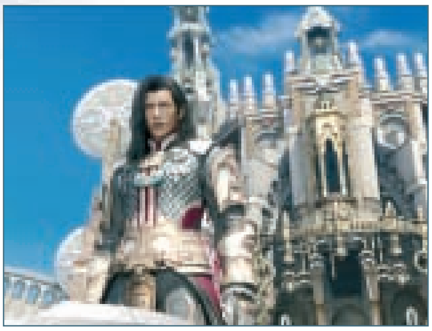
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

NEXT T!ME 6/2006

Die E3 wirft zwar ihren Schatten voraus, trotzdem könnt Ihr Euch in der nächsten Ausgabe auf eine gut gefüllte Test- und Preview-Strecke freuen: Für Rollenspieler haben wir die Japan-Version von **Final Fantasy 12** im Vorab-Check, den Test-Teil rocken wir mit **Guitar Hero** und als Handheld-Highlight präsentieren wir Euch den Test von **Metroid Prime Hunters**. Schließlich wartet noch ein ganz besonderer Leckerbissen: Als einziges deutsches Magazin gewähren wir Euch einen exklusiven Blick auf einen heiß erwarteten **NextGen-Kracher** für 2006. Welches Spiel könnte das wohl sein?



Bildgewaltig, aber auch spielerisch kolossal? Unser Preview von "Final Fantasy 12" wird es klären.

INSERENTEN



Auf der MAN!AC-DVD:

Extended: Endgegner Level 3 – Noch größer, noch gemeiner: Mutig stürzen wir uns in die Schlacht und bannen die Gegner der Stufe 3 auf den kleinen Silberling.

Final Fantasy 12 – Bewegte Bilder von Square-Enix' Rollenspiel-Epos wollen wir Euch nicht vorenthalten.

Hitman Blood Money – Der Killer geht um in der MAN!AC-Redaktion: Freut Euch auf den kahlköpfigen Hitman in Action.

Ab Dienstag, den 2. Mai


THINK FAST
MOVE FASTER!
MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD
Wertung: 85%
Test: Mobile Gamer
02/2006
IT'S A MANIAC
Wertung: 85%
Test: MAN!AC
03/2006
EXIT™
SPEED. STRATEGY. SURVIVAL.
HELP!
REMAINING
REMAINING
Du bist Mr. Esc der Fluchtprofi, dein Ziel ist es, Menschen aus brennenden, explodierenden und überschwemmten Gebäuden zu retten. Dein Motto lautet: "Finde einen Weg und hol jeden da raus, bevor es zu spät ist!", denn die Zeit läuft gegen dich...
PSP™
PlayStation® Portable
TAITO®
UBISOFT
© TAITO CORP. 2005, 2006. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from TAITO CORP. EXIT is a trademark of TAITO CORP. used under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).



KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
€29,95
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
INKLUSIVE BONUS-DVD
EXKLUSIVE DOKUMENTATION "METAL GEAR SAGA VOL. 01"
& INTERVIEW MIT HIDEO KOJIMA
PlayStation 2
METAL GEAR SOLID 3
Platinum
1964
a HIDEO KOJIMA game
"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. ©1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
23.3.'06
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM
PlayStation 2